GAMER 游戏人

领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

2012.4
Vol.
46
UCG

卷首特稿
谷歌革命：
科幻与现实

传世之书
高清时代的那些事儿
浅谈图像进化史

滩边旧拾
“辣手神探”的港式、北欧与南美风范
《马克斯·佩恩》系列谈

【热点追踪】
《未知海域 黄金深渊》开发秘话
PS4 VS X720：同款显卡驱动的新天敌
“行”者的旅途：《Journey》开发秘话

特别企划
巨人的丰碑
逝去的著名游戏公司纪念专题

工作室物语
谱写星际史诗
《质量效应》系列背后的故事



DVD热点推荐
索尼克历史秘闻

Team NINJA

I'm a Fighter

DEAD OR ALIVE® 5





爱之重

爱情的第一份重量，来自于她柔软的手掌，轻轻搭上他的肩膀，几秒后又害羞地滑走，却留下了在他皮肤上泛起涟漪的温度。

这份感情到底从何而来，又将去往何方，他无从答起。这份对于未知的恐惧一次次打消过他的勇气，如果他是一只飞鸟，那爱情便像是那大海，他一直在上方翱翔，却从来不敢于投身其中。

在风平浪静时，他似乎可以让自己维持着与海面的距离，但终有一天，他必须投身暴风雨中，去拼搏，去挑战自我。空中飞舞的雨水划过那带着油脂的翅膀，但却有那么一滴，渗过了羽毛的阻隔，落到了身体上，然后是下一滴，再下一滴。随着羽毛被湿润，更多的水便附着在他身体上。

那就是爱的重量，一开始是轻微的，若有似无，但还是切实地存在于他的身体中。随着两人一再靠近，份量便在一次次的触碰中慢慢地加重。

随着时间流逝，淡淡的情感开始日渐转浓，每一个眼神接触，每一句轻声低语似乎都有了不一样的意义。

她的手更长久地停留在他的肩膀上，触摸中带上了逐着情感的力道，缠绕的手臂传递着彼此的体温和心跳，重叠的掌心间正酝酿着爱的脉动。

纵然分开，他闭起眼，便可以感受到她靠在肩膀上的重量。手指摩挲出她掌心的弧度，胸口烙印着她脸部的轮廓。然后是十指相扣时的力度和双唇交印时的冲动。

爱的重量在一分又一分地增加，一点又一点地累积，覆盖他的皮肤，渗进他的血液，融入他的肉体，最后灌满他的灵魂。

飞鸟的翅膀在渐渐地变重，慢慢地再也无法维持翱翔的身姿，开始靠近身下的大海，那曾经令他感到迷茫而恐惧的水中，如今却清晰地映出了他的倒影。

当她在他耳边低吟着那仿佛带着暖意的三个字时，某种新的重量，涌入了他的心中。那是沉重的，又是温热的，更是令人感到充实的存在。

他放弃挥动翅膀，从高空坠落，被缓缓地带入水中，更多的爱环绕着他，直到将他完全淹没。

但在海面下的，却只是另一片天空。只是这一次，他要带着一份重量去翱翔，那重量压迫着他，占有着他，让他飞得更慢，更难。但这重量也让他变得更强壮，更安稳，让他在暴风雨中能找到自己的位置，让他学会顺着风势滑行而不是迎风而上。

爱的重量，渐渐地变为了她的重量，一种甜蜜的负担，一种温柔的责任，这种重量会带着他越沉越深，或是越飞越高，直到永远。

爱之重，便如水之重，无穷无尽，无始无终。

这重量能让人沉入深渊，又或是坠向天堂，它使人摇摆不定，心神不宁，既带着煎熬，又充满幸福。

然而无论我们去向何方，归于何处，唯有这一份沉甸甸的爱，会留于心底。

或许，这才是爱之重的真正意义。

■稀饭
■2012.4.8

游戏·人 第46辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

P3 卷首特稿



P23 工作室物语



业界风云

工作室物语 P7



传世之书 P43



游戏风采

P89 游戏议会

白骑士兴衰记



光盘收录

特别企划

P54



P105 斑斓之书



文化漫谈

P122



P112 游人小说



影漫世界

P45 动漫秀



文 Lancer
美编 心の永恒



谷歌革命：科幻与现实

2012年愚人节刚过，谷歌向全世界公布了一款充满愚人色彩的产品构想——流传多时的“Project Glass”！在完全以第一人称视点表现的概念影像中，谷歌眼镜的佩带者看到的是一个现实与网络重合的世界，过去必须借助手机或平板电脑呈现的信息直接出现于眼前：与现实道路直接重叠的地图导航、对周围环境即时拍摄获取信息、与好友的实时联络与视频聊天……《杀出重围 人类革命》中所描绘的世界正在被谷歌变成现实。这项不可思议的技术并非空中楼阁般的概念想像，而是即将进入实际测试阶段的真实产品。谷歌是本世纪少数几家可以用“伟大”来形容的企业之一，它已经将许多充满科幻色彩的技术变成现实，而它的种种神奇技术，正在为我们拼凑一个现实与网络全面融合的世界……

谷歌X：未来实验室

在旧金山某处，有一个秘密实验室，那里是整个地球上最接近未来世界的地方。在那里电冰箱可以连上互联网，其中的食物所剩不多时，冰箱自己会下单订货。当你在家里睡觉时，你的机器人会代你上班。如果你烦透了地球，还可以尝试搭乘电梯前往外太空……这就是谷歌X，谷歌正在那里开发大约100种科幻般的创意，其中大部分处于概念阶段，在它们身上你也许看不到任何商业价值。这种项目只有在谷歌这种敢于梦想的公司里才会存在。对于其他多数公司而言，所谓创新，也许只是几个特别一点的网络应用。而谷歌开发的是能改变未来的技术，也许它们在今天看来荒谬绝伦，但是说不定就有那么一天，其中某个不起眼的技术在不经意间改变了世界。

谷歌是极客们的天堂，与其他同样富有想像力的公司不同，谷歌似乎拥有将那些神奇想像变成现实的能力。在他们的实验项目中，包括谷歌创始人与硅谷创业者们梦寐以求的“太空电梯”计划，即通过线缆将人类送入太空，实现低成本的太空漫游。谷歌X并非让科学家们做梦的温床，而是一个实现梦想的地方。谷歌的几位联合创始人都深入参与了该实验室的研发项目，可见其重视程度。

谷歌已是互联网之王，下一步他的目标是成为物联网之王。从去年开始被热炒的物联网概念，是网络巨头们称霸世界的雄心表现。他们要用网络连接的不止是电脑、手机和电视机，而是用电力驱动的一切，比如冰箱、洗衣机、电灯泡、除草机、浇灌机……如果某一天《终结者》里的天网或者《黑客帝国》里的母体变成现实，那它极有可能是“Powered by Google”。在当今世界，谷歌对网络世界的推动力超过其他所有公司，包括苹果与微软。

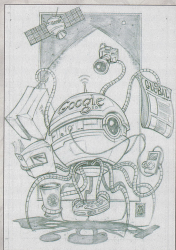
根据最近的一份市场统计数据，Android系统在美国智能手机市场上的占有率已正式突破50%，比排名第二的iOS几乎高出20%。目前Android仍以远超对手的增长速度提高其市场份额。另据Gartner的市场报告，Android在全球市场的领先程度更加明显，在去年第四季度已达到50.9%的份额，是iOS的两倍有余。Android在智能手机市场的霸主地位已稳如泰山。

Android只是谷歌将其市场触角从传统计算机行业伸向消费电子业的第一步，谷歌强大可靠的技术、对厂商开放包容的态度、对用户大部分免费的慷慨大方，将使其市场占有率如其搜索引擎般不断扩大。拥有了庞大的用户基础之后，通过纵横交错的服务应用，可将其用户带往物联网的世界。谷歌的网络与服务就像通往未来世界的大河，物联网上的各种产品正如支流，通过网络与其连接，交汇成滔滔洪流，势不可挡地奔向未来。

在数字化未来中扮演重要角色的电子游戏，正是其中的一条重要支流。

未来的数字化娱乐是客厅、书房与移动的三位一体，微软在移动领域已难成气候，苹果在书房的传统计算机领域难以撼动谷歌与微软的地位，只有谷歌或有机会建立起三位一体的综合网络世界。目前客厅是谷歌的一块短板，去年Google TV推出后市场反响并不热烈，目前智能电视市场暂未出现爆发的迹象。游戏或可成为谷歌进入客厅、提升智能电视市场需求量的一块敲门砖。

4月1日当天，谷歌地图变成了一款8位机



点阵图的RPG，用户可以在地图上移动“勇者”，进入目标地点后，过去用照片拼接的谷歌街景也通过点阵图的方式显示。这个献给玩家的小小礼物也在某种程度上说明谷歌工程师们对游戏的热爱。此前我们还见识了谷歌的Doodle变成可操作的《吃豆人》游戏，以及多个与游戏有关的Doodle主题。毫无疑问，在谷歌的高级工程师中有不少铁杆玩家。美国的极客文化总是与游戏文化相生相伴，史蒂夫·乔布斯用他在雅达利赚到的第一桶金创办了苹果公司，比尔·盖茨在70年代末、80年代初曾亲自创作了多款游戏。那些畅游于



代码世界的极客们，更乐于将同样建造于代码之上的游戏作为首要娱乐方式。

谷歌的工程师们喜欢的是复杂的核心向游戏，但谷歌若正式进入游戏市场，其方式必与微软不同，能最大限度增加用户群的休闲游戏才是谷歌的目标所在。

2009 年 3 月，谷歌出资 1 亿美元建立了风险投资基金，此后 Google Ventures 开始活跃于网络风险投资市场。到 2012 年 3 月，Google Ventures 已拥有 10 亿美元的资金。处于成长期的游戏公司是 Google Ventures 的重点投资对象，包括向 ngmoco 投资的 500 万美元、向 Rumble 投资的 1500 万美元，以及由其领头的多个风投公司向 Kabam 投资的 8500 万美元。Google Ventures 投资的游戏公司一般采用游戏免费而道具收费的经营模式，大用户基数、高用户忠诚度是其衡量投资价值的重要标准——如其自身的经营模式。

社交游戏：谷歌的杀手锏

Android 的不足在于其软件应用的市场规模较小。虽然 Android 的用户数量远高于 iOS，但大多数用户冲着免费的应用而来，而 iOS 用户更乐于花钱买优质应用。据统计，到去年年底，Android 的应用收入为 3.3 亿美元，而 AppStore 高达 49 亿美元。更好的钱景会让 AppStore 拥有更好的内容，而这可能会帮助 iOS 设备提高市场份额。谷歌要为内容供应商们创造更诱人的商业模式，社交游戏可成为突破口。

2011 年 8 月，谷歌宣布开始在其 Google+ 社交网络上提供游戏，首批有来自 10 家游戏公司的 16 款游戏，包括 Rovio 的《愤怒的小鸟》和 Zynga 的《Zynga Poker》。谷歌知道以 Zynga 为首的社交游戏公司是 Facebook 崛起的重要推手，Facebook 每年收入中的 30% 来自游戏公司，而这些收入大部分来自虚拟物品的销售。据估计，到 2014 年这块市场的年产值将超过 200 亿美元。过度依赖 Facebook 的休闲游戏厂商们都期盼着新社交网络平台的出现，就像任天堂统治游戏业时渴望其他硬件商出现的第三方。于是 Google+ 刚露面就迎来了游戏商的热情拥抱。

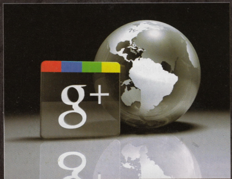
慷慨的谷歌为游戏厂商提供了远比 Facebook 优惠的权利金比率，所谓的"宣传期费率"仅为第三方所获收入的 5%，而 Facebook 的权利金费率为 30%。Google+ 的用户增长速度也让第三方满意，在其上线两个多月后，独立访问人数就突破了 2000 万。Kabam 公司 CEO Kevin Chou 说："谷歌对游戏非常认真，他们对开发商也很友好，所以我们非常乐意大规模投资于 Google+。"



谷歌每年都会出席旧金山举办的游戏开发者大会（GDC），在 2010 和 2011 年连续两届 GDC 上免费派发智能手机与平板电脑，其豪气与阔绰连微软也自叹弗如。每一次走进 GDC 会场，你都会感觉到谷歌的无处不在。今年谷歌宣布将在一年内统一其所有的游戏服务，包括 Android、Chrome Web Store、Google+ 等。到 3 月份，Google+ 的每月活跃用户数量已超过 1 亿，日均活跃用户有 5000 万。平均每人每天在谷歌产品上花费的时间超过 1 个小时。

将 Google+ 蔓延到智能手机，实现社交游戏的跨平台，这将会是谷歌游戏战略的关键环节。

今年 3 月，谷歌将 Android Market 更名为"Google Play"，似乎预示着未来游戏将成为 Android 的应用主力。受 3G 服务费用所限，目前智能手机的主流游戏还是单机游玩为主，当 3G 服务掉到白菜价，手机网游将出现爆发性增长。PC 社交游戏与平板电脑和智能手机的跨平台是大势所趋，目前所有相关主要厂商都在往此方向靠拢。随身携带的智能手机无疑比 PC 更适合社交网络与社交游戏，正如手机远比 PC 更适合微博。2009 年 10 月 DeNA 在日本推出手机社交网游《怪盗 ROYAL》，此后在手机用户中如病毒般传播，用户数很快突破千万，DeNA 从一家名不见经传的小公司迅速成长为日本互联网行业的重量级角色。2010 财年 DeNA 收入超过 1000 亿日元，其中《怪盗 ROYAL》收入超过百亿日元，事实上成为 2010 年日本净利润最高的游戏。不过目前在欧美还缺乏类似于《怪盗 ROYAL》的国民级手机社交游戏，究其原因是几大社交游戏巨头并未深入挖掘手机平台特性，仅仅将其 PC 上成功的社交游戏进行简单移植。Zynga 的《FarmVille》曾被《时代》杂志评为年度最差手机应用。智能手机需要为其屏幕尺寸、操作与便携特性度身定制的社交游戏。



Android 是个开放的系统，每一款搭载 Android 的手机规格、技术架构各不相同，因此《无尽之剑 II》之类为特定硬件开发的高画质游戏在 Android 手机上难以发展，这成为 Android 手机发展游戏业务的一大障碍。但对性能要求极低的社交游戏可不受此约束，所有智能机都可轻松运行社交游戏，Android 更大的用户基数对社交游戏厂商有更大的吸引力。

在社交游戏跨平台方面，谷歌也有其先天优势。Chrome、Google+ 的现成用户可最为便利地享受跨平台乐趣，谷歌的产品整合实力令人放心。谷歌有自己的 Android，苹果却没有自己的 Google+。你可以在 iPhone 上玩 Facebook 的游戏，和用 iMac 的好友跨平台连线，你所花费的钱是落入 Facebook 的口袋，苹果只能从其中拿到很小的比例。苹果掌握了硬件，但并未掌握网络运营平台，在手机社交游戏领域难以成为真正的游戏规则制定者。

未来网络平台的重要性将远高于硬件本身，这一点没人比谷歌更清楚。iTunes 是一个令人艳羡的网络平台，但苹果并未深入到一些重要的具体层面，比如用户数量以亿为单位的社交网络，而这是提高用户忠诚度的重要筹码。iOS 设备仍处于上升阶段，但不可能永无止境的增长下去，苹果也不可能永远引领时代的潮流。也许几年后，人们就厌倦了苹果千篇一律的设计、厌恶了苹果的傲慢、厌倦了极不人性化的同步概念，那时人们可以随便更换其他设备继续上社交网络经营自己的小圈子。设备在变，而社交的需求永远不变。

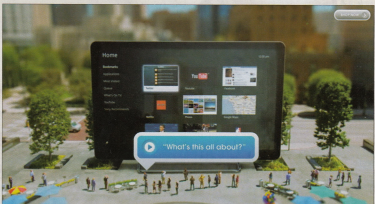
智能电视：虚拟世界的入口

谷歌将Android、Chrome Web Store、Google+统一为一个跨平台的网络服务之后，下一步自然而然地轮到三网融合中的电视领域。

与Apple TV一样，谷歌在智能电视战略中的开局并不顺利。除了本身的用户体验不够尽善尽美外，传媒集团的消极态度也是当前智能电视踌躇不前的主要原因。新闻集团的传媒大亨鲁伯特·默多克曾多次炮轰Google TV，其他传媒集团也大多不愿意看到智能电视一统天下的局面。互联网已经对传统媒体的广告收入造成冲击，谷歌正在蚕食原本属于电视和报纸的广告收入，如果今后电视也是属于谷歌的天下，传媒集团赖以生存的电视广告收入将受到严重威胁。智能电视意味着原本单向传输的电视媒体将变成互动媒体，用户可自由选择内容，也可成为内容的创造者。广告的生存空间将遭到挤压。在智能电视的时代，电视机相当于一部大型的平板电脑，内容的主体是互联网，而不是传媒集团精心排列了节目与广告的电视频道。除了影视节目点播外，传统的电视新闻也可以被视频网站取代，观众不用在特定时间坐在电视机前看新闻，只要点开好友空间里的视频链接便知天下大事。

但历史潮流不会因为某些利益团体的阻挡而改变方向，唱片公司挡不住MP3的流行，传媒集团也无法扼杀智能电视。Comcast、时代华纳等有线电视运营商掌握着美国的9700万个家庭，年产值超过700亿美元，是游戏产业规模的3.5倍。除此之外，美国电视广告的年产值还有800亿美元。新闻集团、迪士尼、NBC、CBS、时代华纳、维亚康姆和探索频道掌握了美国电视传媒业95%的份额，他们不希望看到任何抢食者的出现。谷歌掌握了全球44%的网络广告收入，而电视广告业的年产值是网络广告的数倍，如果电视媒体落入谷歌手中，对传媒集团而言后果不堪设想。

2011年末，艾瑞克·施密德在巴黎LeWeb会议上发表豪言："到2012年夏季，



你在商店里看到的大部分电视机都将内置Google TV！"排除其中的放卫星成分，这至少说明谷歌对Google TV的信心与决心。三星与LG的强势加盟将起到强力推动作用。三星在美国智能手机市场上的占有率已超越苹果位居第一，而在电视机市场上，三星更是长期雄踞榜首。如果三星将其电视机产品线全面升级为Google TV，将对整个电视机市场的格局造成结构性影响。

要说服消费者升级到智能电视，Google TV除了便利的互动体验外，还要提供引人入胜的内容。YouTube被谷歌视为利器，但在缺乏传媒集团支持的不利处境下，Google TV还要有其他卖点——比如游戏！

游戏无疑是电视互动应用中最重要的类型，微软通过游戏业的十年耕耘，已经在客厅战略中建立了雄厚基础，这几乎是微软在消费电子业惟一的胜利。Google TV以Android为基础，不像传说中的iTV那样有统一的硬件规格，因此与Android的手机那样无法在高端游戏方面大展拳脚。但云游戏可以成为一个重要补充。今年1月，Gaikai和OnLive这两大云游戏运营商宣布支持Goolge TV。云游戏不受硬件规格束缚，只要网络带宽够高，所有Google TV用户都可以在自己的电视上玩到一线大作。谷歌本身拥有全球最强的云资源储备，若硬拼云游戏实力，微软、苹果等均不是谷歌对手。用户会发现谷歌提供的云游戏体验最稳定可靠。



社交游戏也将成为Google TV的战略重点。从十几年前DC推出《梦幻之星Online》至今，网络游戏从未在电视游戏上真正流行过。X360带来了网战热，但网络社交型游戏仍是一片处女地。这并不代表社交游戏与电视娱乐天生不合，只是传统游戏机玩家无法成为休闲社交游戏的主力，电视社交游戏在等待一个面向主流人群的平台。

比起"手机社交游戏"，"电视社交游戏"是一个更少被提及的全新概念。我们无法想像玩家对着电视机玩《FarmVille》，这种为PC设计的游戏体验并不适合客厅里的电视机。电视社交游戏需要采用全新的设计理念，而目前业界对于智能手机的操作标准还没有定论。关于智能电视的操作，当前主要有三种方案：传统遥控器、体感+语音、智能手机/平板电脑无线操作，初期的智能电视大多采用第一种方案，对游戏应用乃至智能电视本身的界面操作都十分不利。iTV据说采用体感+语音的操作方式，这也是智能电视最合理的发展方向。

体感+语音将为电视社交游戏带来巨大的发挥空间。这意味着智能电视将默认搭载3D摄像头与多阵列麦克风，这就为社交游戏所需的社交应用开启了方便之门，电视社交游戏可成为社交游戏的最高形态。

智能电视时代的社交游戏应该更接近于虚拟世界。你的网络空间不止是Facebook上一个简单的页面，而有可能是一个类似于PS Home的虚拟空间。"PS Home"是在错误的时间出现在错误的平台上，但并不代表它的方向也完全错误。当前的网络条件以及PS3用户的核心向特征注定Home难有作为，但是当网速不再成为困扰，在智能电视这样一个面向大众的平台上，Facebook与Google+的3D化就成为可能。

想像一下这样一个场景：未来的某一天，你打开自己的Google TV，进入Google+应用，然后你就来到了自己的网络小屋。墙壁上挂着你最近旅游的照片，你可以在旅游时用Android手机拍照，然后这些照片能自动出现在墙壁的相框里，用手隔空触碰，相片就会放大全屏显示。你可以随手

拿起桌上的报纸，看看最近发生了哪些大事，或者打开网络小屋里的电视机，看看视频新闻，或者好友@给你的有趣视频。如果你想看看好友的近况，可以打开门，然后从好友列表中选择目的地，然后就像多啦A梦的任意门一样立即到达好友的空间，看看对方的房间添置了哪些新家具、墙壁上有哪些新照片，如果对方碰巧在线，你会看到他/她就在屋子里，然后你们就可以面对面聊天。你可以用体感操作握住对方的手，或者和对方来一个久别重逢的拥抱。然后你们可以一起玩游戏，比如体感网球、体感台球、沙滩排球……或者你可以带着朋友参观自己刚刚建造的一个农场，虽然有些庄稼的种子花了你一点小钱，但看到它们茁壮成长，还是让你充满成就感……

幻想照入现实

当3D网络虚拟空间与物联网结合，虚拟将跨过网络这道桥梁，直达现实世界。

在物联网的世界里，原本单一功能的电子设备都将因为网络而智能化。如果你的家里失火，烟雾探测器会向你的手机发短信，并自动开启家庭摄像头让你看到失火的情况，如果火势较大，报警设备会自动通知消防局来救火；你的汽车会自动驾驶（谷歌已经在研究可自动驾驶的汽车），并通过网络了解交通拥堵点，自动计算出能最快抵达目的地的路线；你可以将网上找到的食谱发给你家的微波炉，它会自动从食物储藏柜里调用原料，自动烹调，当你下班回家打开房门，会听到"叮"的一声——热乎的晚餐已为你做好……

在物联网的时代，一切都将因为网络而变得更加便利。谷歌X实验室所构想的未来世界还不止于此，在其研究的项目中还有一个家庭机器人，它可以成为用户的分身。当你在上班时，可以登陆自己的网络空间，这时你看到的不止是虚拟世界，也能看到自己的家，你可以控制机器人帮你完成各种家务。操作的过程就像玩游戏一样，而完成的却是实实在在的事情。

如果将这一切与Project Glass结合，现实与虚拟世界就做到了无缝接合。在该项目的多个方案中，隐形眼镜式显示器是谷歌工程师们所偏爱的设计。戴在眼睛上的无镜片式镜框负责数据的收发与处理，画面呈现在隐形眼镜上，在用户看来图像仿佛是出现在现实世界之中。覆盖在眼球上的镜片就像一层将现实世界裹住的网络薄膜，将网络的信息洪流覆盖于所有现实物体之上。当你走进商场，将目光对准任何一件商品，镜框上的摄像头会将画面拍摄下来，与网络商城中的同类商品即时比对，于是你所看到的是该商品旁边出现了它的网络参考价格，如果有需要，在镜框上一点还能看到详细商品信息。于是你再也不用担心被宰。你可以启动导航系统，通过GPS与周围环境比对（摄像头拍摄的画面与谷歌街景即时比对搜索），前往目的地的路线就在前方道路上出现。抬头看天，出现的是天气预报，路上看到任何有趣的东西，说声"拍照"，再说声"分享"，照片就出现在你的网络空间里。有人呼叫你的时候，可以即时进行视频聊天，可以与对方分享你眼前的景色。当你与客户谈生意的时候，你所需要的一切资料都会自动呈现在你眼前，即使是自己不了解的领域，你也能对答如流。



▲谷歌公布的Project Glass概念图中并没有镜片，成像是通过眼球上的隐形眼镜。

Project Glass与物联网的结合前景更令人期待：当你走在大街上需要用车的时候，可以让你的自动汽车马上开到你的身边。当你在餐馆里吃到一道好菜，你的眼镜会自动搜索食谱并记录在你的喜爱菜目里，以后你的微波炉会自动帮你做。当你遭遇意外，你的眼镜会自动召唤急救车，也许一分钟之内就会有最近的急救机器人出现在你面前，医生会远程指挥机器人帮你做手术……

Poject Glass也将成为一种终极游戏设备。当隐形眼镜片能实现全镜片超高清成像，在你眼前的现实世界能够瞬间变成游戏世界，在自动汽车载你前往目的地的旅途中，你可以在虚拟的世界里进行一场惊心动魄的战斗。那时眼镜上的摄像头可能已进化为3D摄像头，也许会出现虚拟与现实交融的游戏，将摄像头拍到的现实世界变成3D建模，游戏中即时将幻想世界的贴图贴于其上，于是你看到的是现实世界的形状，却蒙上幻想世界的面貌，有奇珍异兽、杀人机器与冲天的炮火。那时将会出现许多为此类游戏而建造的主题公园，让玩家体验虚拟与现实结合的终极游戏。

在虚拟与现实融合之前，还要经历多次的产品潮流更迭。每一次新产品潮流的到来必然造就一批改变世界的企业，但他们也有可能被下一波浪潮拍死在沙滩上。创造现代消费电子革命的索尼如今步履蹒跚，促进计算机技术普及的Wintel联盟如今也随着消费电子智能化的到来而顿失光彩，也许在下一波浪潮到来时，市值超越微软与谷歌总合的苹果也将黯然无光。谷歌知道技术更迭总在不知不觉中进行，稍有落后就可能被时代抛弃。所以他总在寻找下一次技术革命的方向，谷歌X每一个看似荒诞的项目，都可能成为下一个潮流的开始。

无论硬件技术如何推进，可以肯定的是网络永远是核心。每一次的技术进化都将提高对网络的依赖度。作为互联网的行业霸主，谷歌将永远处于技术革命的风暴之眼。



▲Project Glass会通过导航信息帮你带路。



▲你可以随时通过Project Glass与好友视频聊天，并分享眼前的景色。

谱写星际史诗

——《质量效应》系列背后的故事



坐在加拿大艾伯塔省埃德蒙顿市的家中后院里，凯西·哈德森（Casey Hudson）喜欢仰望冰冷的苍穹，他看到的不是无尽的黑暗，而是无穷的可能。“宇宙的广阔令人敬畏。”在他看来，也许在那遥远的星光里，有其他文明的存在。

当他仰望零下35度的夜空时，遥远的金星与木星在他呼出的白雾里闪烁着微弱的光芒。他满脸胡茬，卷曲的黑发塞入埃德蒙顿Oilers棒球队的帽子里。这一天他已经工作了15个小时，一直都在低头做事，而没空抬头看天。每天晚上他都会在院子里用水浇冰，把后院变成两个儿子的溜冰场。热水接触冰面，马上冒出白色的薄雾飘向空中，对于哈德森来说，这是令人内心平静的片刻。但他知道这个夜晚没有时间让他看星星，这是2012年1月的一个普通夜晚，而对于凯西·哈德森的团队来说绝不普通，这是《质量效应3》开发过程中的最后时刻。



文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

终结之日



■凯西·哈德森用热水浇平自家后院的冰面。



■位于艾伯塔省埃德蒙顿的BioWare总部。

如果你第一次到埃德蒙顿，问当地人BioWare怎么走，他们会告诉你：“只要找到那栋有皮肤科诊所、酒吧、以及挂着GET FIT IN 2012闪亮灯箱的酒店就是。”

一个星期六的早上9点，哈德森驾驶他那辆已经开了13万英里的奥迪TT停到那栋看起来平平无奇的办公楼前，那里看不到BioWare的任何标志，虽然它是全球最受尊敬的RPG开发商之一。哈德森的奥迪TT车屁股上覆满尘土，完全遮住了艾伯塔省的车牌，要是不赶快去洗车，恐怕很快要被交警贴罚单了。但洗车这种事还可以等，而他的《质量效应3》已经等不及了。

在这栋建筑的三楼，哈德森与一群强大的加拿大程序员、美工、设计师与剧作者们打造了2012年最受期待、最具野心的大作。《质量效应》已经成为一部跨媒体的史诗，有小说、漫画、动画、模型、服装等各种周边产品，电影版也将由Legendary Pictures制作。

这个宏伟的科幻世界令人难忘，不过它真正的创新是其剧情与玩家抉择的深度融合。玩家可以开拓自己的冒险故事，所做的抉择可能会导致一些伙伴的死亡，乃至世界的兴亡，这一切都取决于谢帕德船长的抉择。《质量效应》的游戏可能性之丰富，正如埃德蒙顿夜空的星星。

玩家的抉择是无尽的，而这一天开发团队们所剩下的问题却可以量化——他们只剩下最后175个BUG。构思新角色、新世界和台词的日子仿佛是逝去已久的梦。游戏设计师普列斯敦·瓦塔曼尼克（Preston Watamaniuk）走过拜占庭风格蓝色墙壁的走廊，他总结道：“游戏就像油箱，距离旅程的终点越近，可驾驭的空间就越少。”

由于剧情存在的可能性太多，《质量效应3》的测试过程需要用到精确的科学计算法。大厅里的屏幕使用实时图表追踪所剩下的问题，就像电视频道在总统竞选日实时统计票数一样。屏幕上的图表在时刻变化，有一个专门的部门在紧张地查找和解决问题。瓦塔曼尼克在发给整个团队的电子邮件中说：“本周末的政策很简单，所有人都要随时待命。只要发现‘三头会诊’所确定的BUG，就必须立即修复。”

▲BioWare内部的接待室。

所谓的“三头会诊”是哈德森、瓦塔曼尼克和首席程序员大卫·法尔科纳（David Falkner）与其他核心团队成员坐在会议室里评估所有重要问题的过程。他们咀嚼着花生黄油饼干，一坐就是几个小时，不停讨论剩下的BUG。这一天最恼人的BUG出在PS3版游戏的身上：如果在多人模式总菜单上停留6个小时，就会出现宕机现象。哈德森敲了两下键盘，将此问题发回某人要求修改。他们希望每天BUG的数量都在大大减少，直到被彻底消灭。那才是《质量效应3》被送往第一方进行核准上市的时候。

在星球六的三头会诊结束后，哈德森走出了会议室，他蹑手蹑脚走到微波炉旁边，热了他的星巴克美式咖啡。他已经累得精疲力尽，但仍然强打起精神，为大家鼓舞士气，他更不能让忠实的BioWare粉丝失望。《质量效应3》的一句台词恰好可形容他的心理状态：“到了世界末日你才知道哪些事忘了做。”这是收割者入侵地球时，安德森上将所说的话。这是三部曲的终结篇，凯西·哈德森可不能忘了给玩家一个满意的情节。

凯西·哈德森走回自己的办公桌，打开了他的邮件。他30多年的人生几乎有四分之一的时间花在这个系列身上，如今只差几个小时，这个系列就要结束了。



▲接待室里摆着一些奖杯，等人时也可以在这里玩游戏。



▲在自动贩卖机上面有一个屏幕，上面显示了已经修正的BUG，以及还剩下的BUG数量。



■BioWare的“三头会诊”现场。

小小发明家

凯西·哈德森很喜欢用“敬畏”（awesome）这个词来形容他的激动心情。他还记得人生中第一次看到让他敬畏的东西。儿童时代，他的父亲是当地一家电视台的财经节目导演，凯西·哈德森经常跟父亲到演播室里参观，看到了喜剧明星约翰·坎迪、瑞克·莫拉尼斯和马丁·肖特到演播室里录节目，但最让他记忆深刻的是那些布景而非明星。他总是趁父亲不注意偷偷溜到录音台附近，他惊异于木匠与道具人员用简单的门创造出镜头特效。他说：“当时我意识到可以创造出这种惊人的幻觉取悦大众。”

在埃德蒙顿的家中，年少的哈德森总是自娱自乐。每一天他都会用能搞到手的一切原料做实验和小发明，比如用乐高积木、模型飞机、小马达创造自己的探月飞船，或者从当地图书馆借一本编程书，按照书上的说明用VIC-20电脑写程序。他的脑袋从来就没闲下来过。

小学三年级时，凯西·哈德森相信是时候用他创造的幻象迷惑观众了。当他的大多数朋友在学校科学展里用苏打水模拟火山喷发时，他已经高人一等，能用VIC-20电脑展示计算机技术的威力。他在自己小展台的绿色标签上写道：“计算机将成为所有普通人日常生活的重要组成部分。”

当评委走过来欣赏他的创作，凯西微笑着用自己小小的手指在键盘上敲下三个字母：“R-U-N”，然后敲击Enter键：一只神奇的鸟儿从屏幕上飞过，整个动作只有三个画面帧，分别是翅膀向上、伸平与向下。然后他回过头看评委，期待他的脸上露出惊讶的表情。

“凯西，老实告诉我，是不是你爸爸帮你编程的？”评委问道。

为了证明自己的实力，凯西转过身，停止了扇动的翅膀，清除了电脑的内存，将整个程序重写了一遍。然后再次运行。

两个小时后，他带着人生的第一个奖章走回了家里。

对于小凯西来说，每天下午3点半到5点之间是一天中最神圣的90分钟。他攥紧家门钥匙从学校一路狂奔回家，跑到客厅打开电视机。他不是急着看电视里播放的《三人行》，而是在电视声音的掩盖下忙着自己的最新项目，直到母亲下班回家。在这90分钟里，他有时候会幻想自己30岁时会有怎样的人生。他说：“我从小就担心如果长大后混得不好该怎么办？所以我一直在想‘要怎么做才能让以后过上好生活呢？’”

这种焦虑也促使他梦想以后能有一个激动人心的人生。某日他搭乘校车时，用朋友的Walkman听到了Metallica的《One》，他突然很想学弹吉他。他的逻辑很简单：“如果这是很令人敬畏的成就，那么如果我学会了，我会成为让大家敬畏的人。”他经常用这种思维规划自己的将来，比如他最喜欢的电影《壮志凌云》——他自称这部电影看了不下300次，然后他梦想着加入加拿大空军，成为战斗机驾驶员。有时候他会坐在自家后院，仰望着天空，想像未来的自己驾驶着F-18战斗机从空中掠过，降落到当地的空军基地。有时候他又想像自己成为电影《太空英雄》里的宇航员。

上了高中，哈德森不再满足于想像，他开始认真思考如何实现梦想。某日他对女友（如今已成为他的妻子）说自己想报考空军军官学校。他真的说到做到。在他17岁那年，刚拿了汽车驾照才一年的哈德森已经开上飞机了！他驾驶的是入门型的赛纳斯172飞机，虽然距离战斗机还差了好几级，但对于一个17岁的少年来说，驾驶飞机的兴奋感，以及在空中无拘无束地自由翱翔，足以让他产生梦想成真的感动。他更坚定地相信战斗机驾驶员是一个令人敬畏的职业。

然而世事总是无常。哈德森发现自己的时间完全不够用了。各种小发明消耗了他太多的时间，此外还要和女朋友约会，要和朋友打台球，留给学习的时间少得可怜。在他上艾伯塔大学机械工程学院的第二年，学习成绩掉到了谷底。哈德森决定退学，他的未来重新变得迷茫。

对哈德森而言，退学不像其他游戏业创业者那样轻松，这是他的无奈之举。退学后就意味着放弃了自己的空军梦想，因为空军不会聘请没有大学学历的人当战斗机驾驶员。哈德森感到崩溃。他对自己的未来突然充满恐惧，他回忆说：“当你觉得不能失去的东西失去的时候，将会失去所有的自信，无法发现自己的其他才能。”

这是哈德森人生的低谷，他不知道自己未来能做些什么。这段时期他做过许多杂活：在便利店里打工、给灌溉公司写软件。他还创造了人生中的第一套应用软件——《地形结构》，这套软件在网上总共卖了120美元。一年后，在家人和女友的鼓励与支持下，重新振作的哈德森重返大学，完成了学业，获得了工程学的学历。根据加拿大的传统，工程学系毕业、成为一名工程师之后，就会得到学校颁发的“工程师戒指”——至今他仍把那枚戒指戴在自己的右手小指上。



▲凯西·哈德森三年级时的“科研项目”。

如今战斗机驾驶员的梦想再度成为可能，但当时加拿大空军暂停招募飞行员，哈德森只能将梦想暂时搁置。在此之前，他要先找一份临时的工作养活自己。他考虑过继续给那家灌溉公司写软件，但某个晚上的一则电视新闻改变了他的想法——新闻里报道的是加拿大本土的一家游戏公司，三个医生合伙在艾伯塔开办了BioWare，他们的目标是成为全球最有实力的游戏开发商。



▲飞行是哈德森最热爱的休闲运动之一。

医生的抉择


▲两名创始人的年轻岁月。

凌晨2点45分，雷·穆吉卡（Ray Muzyka）在酒店的房间里睁开惺忪的睡眼。他躺在床上，朝床头柜的方向翻了一下身体，想去抓他的寻呼机。然后他吓得从床上跳了起来。他经常碰到这种情况，他称之为“寻呼机噩梦”。他会梦到自己的寻呼机丢了，而医院又十万火急地要找他，当他醒过来的时候，发现自己的床头没有寻呼机，而是一叠文件，那是第二天早上要向一家游戏发行商进行新作讲演的资料。

格雷格·杰斯查（Greg Zeschuk）与雷·穆吉卡是在艾伯塔大学医学院认识的。他们在艾伯塔行医多年，平常最大的业余爱好就是玩游戏。在斯雷湖、红水镇、莱威镇和迈尔村等地，杰斯查和穆吉卡都是小有名气的医生，他们总是随时待命出诊。杰斯查主要是在几千人规模的镇子里给老年人看病，而穆吉卡看的是重症病人。他仍然记得在那些不幸的夜晚，对病人家属说“我们已经尽力”时的无奈与悲痛。他也记得那些拯救生命的时刻，比如有一次他给一个病人缝了300多针，成功拯救了一条性命，他说在缝针时有一种神奇的镇定效果。他回忆说：“缝针就像排除混沌，带来秩序。”

在游戏与缝合伤口之间，两位医生将他们的闲暇时间用来编程——他们为好友奥格斯汀·叶（Augustine Yip）写了几个医学模拟程序。他们一起做的项目有“肠胃病人模拟程序”，这个程序就像一个冒险游戏，医生要摸索如何诊断与治疗胃病。两个医生通过这个程序赚了点小钱。某日他们在吃饭时萌发了一个大胆的想法：如果他们开发自己的游戏而不是医学模拟软件，是否会更有前景？

于是他们在杰斯查家的地下室里开工了。地下室的天花板很矮，穆吉卡下楼梯时经常撞到头。这三位创始人就在这个狭小的空间里创办了BioWare。他们向十余家发行商兜售自己的机器人动作游戏创意——《超钢战神（Shattered Steel）》。他们没有任何游戏制作经验，好在那时的游戏业也不像今天这么拥挤，他们还是顺利找到了一家愿意出钱的发行商，那就是当时颇有名气的Interplay。于是三个医生就白天行医、晚上做游戏，他们自己花了10万美元，4年来没有从业余游戏开发上拿到一分钱的薪水。

最后，他们终于到了做出职业抉择的时刻，游戏与医学只能二者选其一。穆吉卡的妻子受不了丈夫没日没夜的做事，她威胁说要么放弃其中一份工作，要么就离婚。最后穆吉卡与杰斯查选择了游戏，而奥格斯汀选择继续当医生。几年后，两位选择游戏的医生证明了当初的明智抉择，他们说BioWare交的税用来培育了数十名新医生。

全身心投入于BioWare之后，两个创始人建立了一个开发团队，创造了《博德之门》。该作销量高达200万套，成功足以让埃德蒙顿的所有人都知道BioWare这个名字——包括当地普通的垃圾清理工。

艾伯塔省埃德蒙顿市的气候严寒恶劣。普列斯敦·瓦塔曼尼克对此比一般人更有感触。他是一个印刷工与市议员的儿子，大学念的是政治科学历史，毕业后却干了6年收垃圾的活。每天早上7点，他准时驾驶垃圾车出门，接下来的7个小时他要将10吨的垃圾运到垃圾处理厂。工作结束后，他会到当地的网吧玩《星际争霸》。用他的话说，在忙碌了7个小时之后，他累得骨头都要散架了，只剩下按鼠标的力气。

运垃圾的活虽累，但收入也算稳定。但当他到了而立之年，瓦塔曼尼克开始担心自己是不是要运一辈子的垃圾。他让朋友帮他留意有没有什么别的工作机会。某日，一个大学老友告诉他找到新工作了，正在一家新公司做《龙与地下城》题材的游戏。瓦塔曼尼克双眼放光，他从小就喜欢《龙与地下城》，11岁时他因为心脏杂音做了心脏手术，术后母亲给他买了一套《龙与地下城》战棋。

那时瓦塔曼尼克对做游戏一窍不通，但他热爱游戏。而在那时，这已经可以构成进入游戏业的条件。杰斯查的用人标准与众不同，他的20分钟面试可以只问一个问题：“你最近在玩什么游戏？”

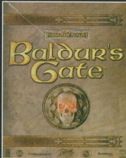
瓦塔曼尼克顺利进入了BioWare，从此告别了冰天动地的运垃圾生涯，在BioWare温暖的办公室里做自己热爱的游戏。在BioWare，他发现了许多和自己志同道合的玩家，包括凯


▲BioWare创始人雷·穆吉卡与格雷格·杰斯查。

西·哈德森，当时他因为自己的编程背景而进入BioWare担任技术美术师。很快大卫·法尔科纳也也加入他们的行列，他也是一个热爱《龙与地下城》的技术宅。由家具货运司机转行为剧作者的德鲁·卡皮西恩（Drew Karpyshyn）也加入了这家对人才不拘一格的公司。而美工德雷克·瓦兹（Derek Watts）因为经常在埃德蒙顿街头喷绘怀旧风格的涂鸦而被乡亲邻里们所熟知。这四位开发者成为穆吉卡和杰斯查最得力的助手，他们被视为BioWare的“四根支柱”。

那时BioWare正在尝试开发动作游戏《MDK2》，但这四根支柱更想开发有深度的角色扮演游戏。因为《博德之门》的成功，BioWare终于能接触业界更“上流”的层面——他们获得了LucasArts的青睐，取得了《星球大战》的游戏改编权。能够成为这个项目的美术总监，是哈德森的梦想，他也担心自己太年轻、经验不足，难以担此大任。某日凌晨两点，他和杰斯查坐在办公室的沙发上玩《MDK2》，他说对自己缺乏经验觉得很失望。几天后，两个创始人把他叫到了办公室，对他说：“凯西，你想成为《星球大战》新作的项目总监吗？”哈德森简直不敢相信自己的耳朵，他确实梦想着当上美术总监，但万万不敢奢想成为项目总监——更何况是《星球大战》的游戏项目。他知道这将会是自己人生的转机。

《星球大战 旧共和国武士》对于哈德森、瓦塔曼尼克、法尔科纳、瓦兹和卡皮西恩都是千载难逢的机会。该作于2003年夏季在Xbox上发售，立刻成为有史以来最受好评的《星战》游戏。游戏故事设定于电影版之前的遥远年代，玩家可以选择加入原力的光明或黑暗面，其抉择会影响到故事的结局。受本作成功的刺激，开发团队希望创造一个属于自己的全新科幻世界。凯西·哈德森有一些想法。



▲《博德之门》奠定了BioWare的业界地位。


▲普列斯敦·瓦塔曼尼克


▲德雷克·瓦兹

代号：SFX


▲开发《质量效应》一代时的瓦塔曼尼克。



▶从左到右分别是大卫·法尔科纳、普列斯敦·瓦塔曼尼克、凯西·哈德森、德雷克·瓦兹和马克·沃特斯。

2003年9月，凯西·哈德森与雷·穆吉卡和格雷格·杰斯查在埃德蒙顿怀特大街的一家餐馆吃午饭。哈德森谈到了在他脑子里盘旋已久的关于科幻游戏新作创意，其代号为“SFX”。哈德森有着极大的野心，他将要点写在了一张纸上，请两位创始人过目。上面的第一句话写道：“SFX的网络功能与游戏性特点将会重新定义这种游戏类型，成为主流社会的现象，以及Xbox2的必买之作。”

哈德森的目标是制作一款介于《旧共和国武士》那种回合制RPG和《光环》那种快节奏射击游戏之间的作品。游戏将会有丰富的背景故事、令人难忘的角色，以及驾驶太空飞船的探索要素，还有强大的网络功能。

哈德森还没有想好故事与主要角色的细节，但他有一点可以确定：希望两位创始人让他创造一个三部曲——他希望BioWare打造自己的《星球大战》！听到这里，穆吉卡为哈德森的大胆构思而吃惊，一口热汤烫得他舌头发痛。至今他还记得当时的细节。

哈德森提议的项目规模相当于赌上BioWare整个公司的命运，两位创始人虽然吃了一惊，但随即就像找到了知音。其实在此之前他们早就打算创造BioWare自己的幻想世界，而不是借用《D&D》和《星球大战》的世界观。而因为《旧共和国武士》的成功，微软也很乐意发行BioWare的游戏，他们对BioWare为“Xbox2”开发独占三部曲的提议表示欢迎。哈德森获得了批准，带领《旧共和国武士》的核心团队开发他的梦幻之作。游戏的开发周期计划为三年半，预定2007年上市。


▲夸利安族的早期设定图。

相对于多数游戏的两年周期，这是相当漫长的时间，但哈德森的团队知道他们不能操之过急。根据计划，SFX团队第一年的任务就是架设游戏世界观，几乎不涉及实际游戏制作。每天他们都要坐在会议室里，花4个小时讨论世界观的基本设定。故事要发生在多久远之后的未来？是否有外星人？要不要穿越时空？

卡皮西恩说这些讨论的过程就像论坛里即时刷帖，他们讨论了近期所有科幻作品的优点，包括《星际迷航》、《巴比伦五号》等。某次会议上她们讨论了乔斯·韦登的《萤火虫》。哈德森没看过原版电视剧，就搞了一套DVD恶补。

最后，SFX团队一致同意将世界观设定于近未来，但是其技术发展比现实更快一些，快到超光速旅行成为可能。这有赖于远古外星科技的发现。主角的原型是杰克·鲍尔或詹姆斯·邦德，为了保持星际的和平能不惜一切代价。

德雷克·瓦兹开始为初步讨论的结果绘制世界观与人物草图。当他拿出一只拿枪恐龙的概念图，大家都立即表示喜爱，于是就诞生了克洛根种族。因为预算问题，大家都意识到不能所有的外星种族都有雄性和雌性版本，所以他们创造了全部为雌性的种族阿萨瑞。瓦兹还构思了“星际之城”的概念，那是一个类似于曼哈顿的超级都会，同时也是玩家的行动中心。这一概念后来演化成Citadel。

2004年1月，哈德森与开发团队写了一份设计文件，名为“主仆”（Master Slaves），其作用是勾勒整个故事的架构。游戏的主要概念是讲述一种已经灭绝的外星种族（当时名为Nazari），留下了一种能实现超光速旅行的技术，于是将整个银河联系了起来。后来人类发现了这种技术，并得知他们是这种外星人创造出来的奴仆，“主仆”之名由此而来。SFX团队还没想好人类如何发现这种技术，以及如何将其拓展成三部曲。外星人是否会回到现代？敌人应该是谁？

原本游戏的主角是一个叫做“安德森船长”的地球人，敌人是叫做萨伦（Saren）的外星人，会从脑袋后面伸出蚊子一样的刺。萨伦还会带领一个好战的种族一起袭击地球，他们是体型较小、蝙蝠般的生物，叫做Batarian。安德森与萨伦之间的战斗是一个良好的开始，但是如果SFX的故事跨越三款游戏，还需要一个更为持久的主题。而这个主题就在一个意想不到的地方出现了——那是日本的一个科研实验室。

日本香川大学泽田秀之教授开发的KTR“发话机器人”是一种很特别的实验。泽田秀之的目标是看能否用软硅胶嘴唇和人造声带让机器人发出和人类语音一样的声音。瓦塔曼尼克在YouTube上看到了演示视频，并且在小组会议上向所有人播放。最初它发出的重复的仿语音听起来十分可笑，但他们马上联想到这种技术的含义——也许在30年后人类真能造出令人难分真伪的机器人？如果那一天真的到来，有机生命体与人造生命体之间的冲突可以作为SFX三部曲的合适框架。

机器人崛起的情节在科幻类作品中可以说是相当老套，但SFX团队为他们的“主仆”概念增加了一些特别的因素。也许机器人在很久很久以前已经掌握强大力量，如今正躲藏在宇宙的深处，时刻准备归来，让有机生命体成为他们的炮灰。为增强机器与人类之战的主旋律，他们取消了蝙蝠军团，将机器人军团桀斯取而代之。最初，瓦兹和他的团队将桀斯想像为一种有机生命体，只是血管里流淌着人造的液体，就像《异形》里的毕肖普一样。但最后桀斯进化为玩家看到的机器人形态。

在开发了一年半之后，这款游戏仍然以SFX为代号。开发团队讨论了一系列的名字，有“太空世纪”、“零元素”、“开端”、“第五效应”等，但都无法获得大家的一致同意。有一


▲萨伦人的早期设定图。

天，哈德森走进房间，对大家说："你们觉得把这游戏叫做《彩虹》如何？"大家先是愣了一下，然后开始热烈讨论。哈德森最后说出了自己的想法："彩虹……六号，是汤姆·克兰西的游戏。"他的意思是说名字其实无所谓。最后创始人杰斯查提出了"质量效应"这个名字，这涉及到游戏中的"质量中继器"时空穿梭装置所依赖的科学原理，同时也包含了游戏主题中所述的"一个人的力量能够改变整个宇宙的历史"。

于是在开发了两年之后，《质量效应》终于逐渐成型，成长为一个科幻新史诗。但是此时的游戏开发状态仍处于十分原始的阶段。为了加快速度，BioWare 购买了 Epic Games 的虚幻引擎 3。注重动作性是一个不变的开发前提，但是要对战术战斗以及快节奏的动作进行平衡，是一件十分复杂的工作。关卡设定于地形各异的星球上，比如被冰雪与岩石覆盖的 Noveria 世界。哈德森会一边试玩关卡，一边问瓦塔曼尼克："这个关卡里究竟会发生什么事？"谁也不知道答案。这些关卡就像一个空壳，关卡设计师们把关卡做了出来，却不知道如何将其与故事衔接。

2005 年夏季的一个星期六，哈德森沮丧地走进办公室，他知道游戏的开发进度与他的计划相差甚远。游戏的剧情还没写好，游戏系统还没有一个统一的方向，大家对当前的主角设计都不满意——此时主角的名字已经改成谢帕德船长，他看起来就像个医生，一点儿也不像太空里的杰克·鲍尔。经过了几年的实验，如今哈德森感到不断累积的压力压得他有点喘不过气来。而微软已经准备在 2005 年 10 月的 X05 发布会上公开这款游戏。



▶设定图中身穿白衣的谢帕德。

互动叙事革命



■帕里什·雷

在创作了《阿特拉斯耸耸肩》之前，俄裔美国作家安·兰德曾经是 1930 年代的一个潦倒剧作家。她在洛杉矶创作的第一部剧本叫做《1 月 16 日晚》，后来在百老汇上演。该剧的故事灵感来自商人伊凡·克鲁格的人生，他控制了全球的红磷火柴市场，后来生意失败、破产，最后自杀。而在剧中的商人最后在纽约跳楼自杀。虽然他留下了自杀的笔记，但警方仍然怀疑是他的情妇兼秘书凯伦把他推下楼。整部剧围绕商人之死是自杀还是谋杀而展开，与其他侦探剧不同的是，兰德开创性地写了两种结局：在演出过程中让观众当陪审团，根据观众的审判结果产生不同的结局。这部剧就成为互动叙事方式的鼻祖。结果该剧因其创新首发而爆红，每天晚上百老汇的歌剧院里都坐满了要判凯伦有罪或无罪的观众，其结果会完全改变最终章的故事。

如今互动叙事方式在百老汇并不经常上演，但它在一种新媒体里找到了更好的归宿——玩家的抉择与开放式的结局成为电子游戏的常见手法。BioWare 的游戏并不缺乏开放式结构，比如在《旧共和国武士》中，玩家就可以选择加入原力的光明面或黑暗面，而这会影响游戏的结局。

对于《质量效应》，哈德森有更大的野心，他设想了通过台词选择影响故事分支的游戏系统，而且玩家所做的抉择会随着游戏的进行逐渐叠加，产生的分支并非细枝末节的变化，而是整个剧情的完全改变，更创新的是——这些改变影响的不止是一款游戏的结局，而是会影响到今后两部的故事发展。比如玩家可以选择在第一作中杀死某个队友，此人从此在后面两作中不再出现。这种高自由度的剧情抉择会导致其可能性多到令人晕眩，每一种可能性都要投入大量人力物力去制作，还要与整体剧情契合。首席过场动画设计师帕里什·雷（Parrish Ley）说："我们必须要接受自己所做的大部分内容只会被小部分玩家看到。"在《质量效应 2》宣传期间，帕里什在 Facebook 页面里的大胡子照片给玩家留下深刻印象，是游戏业界公认的美髯公之一。

《质量效应》的广阔可能性令人敬畏，同时也让开发人员感到无尽的压力。同时哈德森希望大幅提高游戏过场动画部分的制作水准。如果玩家改变了游戏的故事，换来的仅仅是屏幕上一些不同的文本，或者主角的不同动作，那么这种分支剧情是毫无意义的。哈德森需要的是完全的改变，而且主要角色们会有不同的逼真演出，就像兰德的双结局互动歌剧一样。

在大多数 RPG 中，玩家或多或少都有一些台词可选，多数时候仅仅是"YES"和"NO"的区别。即使有一些游戏可以选择长句，也会因为玩家需要将游戏暂停，慢慢将备选台词读完而破坏游戏的流畅度，而且就算选择了台词，游戏角色们也不会念出来。《质量效应》要带给玩家全程语音的对话，包括可选台词也有语音，这样会大大增强戏剧性，提高选择的重要性。

"对话轮"的加入使对话机制大大改良，玩家可以根据中立、友好、敌意与试探这四类基调迅速进行台词选择，无需把每句都读完，就像兰德的歌剧里观众只要选择有罪或者无罪一样。游戏还会跟踪记录玩家的行为是正义还是残暴，根据系统的性格判断影响故事的走向。除此之外还有 BioWare 游戏的常见抉择：选择扮演男性或女性角色，并且从不同的外星人和人类角色中选择共同执行任务的伙伴。将这些抉择全部计算下来，可能的排列组合数量多到令人头皮发麻。普列斯敦·瓦塔曼尼克和他的设计团队计算过，他们要跟踪记录 700 种"情节状态"，小的抉择有影响对话的基调，大的影响有删除某个关键片段里的某个人物。虽然这种创意很好，但是从游戏开发的工作量来说却有点"自讨苦吃"。更何况还要将这种抉择的后果延续到后面的两作——这简直是挖个坑让自己往里跳。帕里什说："我们在《质量效应 1》时写了支票，却不知道未来该怎么把账还掉。"

▼《质量效应》的主要开发人员合影。



全才的远见


■马克・沃特斯

如果向《质量效应》团队的任何人问凯西・哈德森是怎么导演游戏的，他们会回答说是：远见！哈德森是一个极具远见的人，同时他也是一个全才，他擅长美术、了解编程、知道怎么做 3D 设计，甚至连谱曲都会。他还涉足建筑领域，亲自设计了和妻子与两个儿子一起居住的房子。这种全才天赋让他与美工和程序员对话时都能用最专业的语言，碰到问题时还可以自己动手解决。

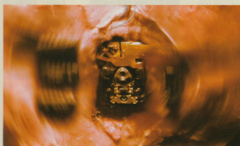
2007 年的一个夜晚。哈德森下班后到当地的超市买了几块肉，那天晚上他把大部分时间用来拍照，他在自家地下室里拍摄了无数张排骨、肉、电路板和螺丝钉的照片。第二天他把这些照片带到 BioWare。而这些照片构成了谢帕德船长在 Eden Prime 星球上看到的神秘梦幻的一幕。

哈德森终于能够开始从事游戏细节部分的制作，意味着开发团队进展顺利，项目进入了重要阶段。2007 年初，游戏剧情已基本确定，剧作者们开始往里面填充细节。马克・沃特斯（Mac Walters）也是其中一名剧作者，他本来就是 BioWare 的忠实玩家，因为用自己的奔腾笔记本电脑创作了《无冬之夜》的一个关卡而引起 BioWare 注意，因而觅得一职。他负责的是为各种外星种族赋予个性特征。经营了一个喜剧剧团的肖娜・佩瑞（Shauna Perry）开始为游戏甄选演员，进行动作捕捉与配音。初步选择的配音阵容很难令人满意，许多内容不得不重新录制。

游戏中，谢帕德被派往调查远古文明普洛仙留下来的一个神秘灯塔，此行途中遇到了图利安人萨伦，他正在建立自己的机器人军队，由 AI 机器人桀斯率领。随着游戏的进行，玩家会发现萨伦其实被收割者洗脑，成为其仆从。

随着开发的深入，开发团队不得不调整故事的部分内容，比如桀斯应该更恐怖、更强大，毕竟他是冷血的杀人机器。但是在初期的剧情片段中，桀斯竟然奋不顾身地冲到战场上解救被射中的机器人同伴……在 BioWare 办公室里有一个“真理沙发”，各团队的组长会坐在那里评估游戏的进度。瓦兹坐在真理沙发上，看到那个片段后戏谑地唱道：“靠着我吧！宝贝！”为了把桀斯做得更恐怖，他想到一个主意：用 20 英尺高的机械尖刺刺穿人类的尸体，将尸体变成只知道杀戮的行尸走肉。

到 2007 年春季，开发团队已经意识到《质量效应》原计划的部分内容野心太大，永远无法实现。整个 Xbox LIVE 在线交易系统被废除，沃特斯还构想了一个秘密机构“地狱犬”，他们在“悲痛星球”上进行人体试验，但这项内容也没时间做到游戏里了。本来在游戏中还有一个多火山的矿藏星球“凯尔斯顿”，结果也因为开发进度的延迟而取消，后来其中的部分情节内容被转到 Therum 星球的关卡。BioWare 将时间与资源重点花在游戏战斗系统的改良方面，他们知道自己擅长的是 RPG，对动作射击游戏缺乏经验，需要花费比别人更多的精力将专业的动作要素融入他们的 RPG 系统。


▲ 2007 年 1 月，凯西・哈德森在自己的地下室制作了这个构想图。

到 2007 年夏季，游戏中的一个关键时刻终于达到了哈德森对于“电影化冒险体验与互动因果系统”的高标准要求。在游戏末期有一个潮湿的热带星球 Virmire，开发团队设计了玩家与克洛根雇佣兵莱克斯的对决。由于另一个外星种族萨拉瑞恩制造的基因瘟疫，形似恐龙的克洛根族正面临灭绝。萨伦发现了治疗这种基因变异的方法，正计划创造一支克洛根军队加入桀斯。但谢帕德受命摧毁该基地，包括治疗的药物以及萨伦。而莱克斯为了护住药物，保护其种族的命运，能够不惜一切代价。是杀死受人喜爱的莱克斯，还是违背自己的使命？这段故事的结果完全取决于玩家的对话选择。另外，玩家的抉择也表现在其他方面，如果之前曾经帮助莱克斯，找回其家传之宝，就能获得他的信任，从而易于说服其顾全大局。很多游戏都有类似的对决情节，但大多没有选择的余地。而在《质量效应》中，玩家经常面临这种重大抉择。当玩家与朋友们交流游戏心得，发现大家所经历的游戏剧情都不一样时，更凸显本作的乐趣所在。

到 2007 年 9 月，《质量效应》距离完成只有一步之遥。2007 年 9 月 25 日下午 5 点 5 分，凯西・哈德森给全组人员发了一封公告：“恭喜大家！做完的 635 号版本已经提交给微软——这个版本很可能会顺利过关。”《质量效应》三部曲终于正式启动了。

史诗的启动

卡洛琳・利文斯顿（Caroline Livingstone）曾经过着拮据的生活，他儿子想要一双耐克球鞋，她却连他的这点愿望都无法满足。那时她在加拿大公共剧院跑龙套，因为剧团演出的需要，她带着幼子浪迹天涯，几乎转遍了西加拿大的每一个城市。这个星期，这个单身母亲可能在萨斯喀彻温省雷吉纳市扮演《绿野仙踪》的邪恶女巫，下个星期她会到埃德蒙顿演出《春之觉醒》。卡洛琳喜欢在舞台上的感觉，而这也是作为一名地方剧团女演员对她而言的惟一乐趣。她回忆说：“那时过的日子很艰辛、穷苦。”

有一天，她的好友肖娜说有份好差事介绍给她——为《无冬之夜》里的治疗士配音。卡洛琳毫不犹豫就答应了。从此配音的差事接踵而至，卡洛琳逐渐成为 BioWare 所有人都熟知的配音演员，不久他就正式成为 BioWare 的员工，担任配音总监。

卡洛琳来得正是时候。哈德森与《质量效应》团队正在打造一个能与玩家产生情感共鸣的鸿篇巨制，而这必须要有生动的配音，而且因为有大量的分支，因此配音总量远远超过 BioWare 过去的任何游戏。《质量效应》提出了“数字演出”的概念，将精巧的台词与细微的表情结合，比如眨眼、皱眉以及自然的动作，从而为游戏中虚拟的角色赋予生命。

2007 年 11 月《质量效应》发售后，所谓的“数字演出”以及出色的角色塑造被普遍认为是本作最大的亮点。不过游戏中也有不少地方招致不满，比如载具的操控性很差，BioWare 付出了无数心血的战斗系统还是受到恶评，超长的读盘时间更是备受诟病。2007 年圣诞节，哈德森对他的团队说，游戏终于发售且销量不错，这让他感到欣慰，但他同时难掩失望之情，他说：“它的初次出击没有达到我预想的冲击力。”

大约在圣诞期间，BioWare 收到了一封特别的玩家来信：一个作家的儿子患上自闭症，存在交流上的障碍。但是玩了《质量效应》之后，他开始学会如何在安全的环境中判别情绪，这个小男孩在现实生活中开始变得开朗。

这件事例让《质量效应》的开发者相信，现实与游戏之间的界限将变得模糊。他们提出了许

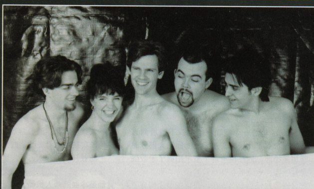
多新构想。《质量效应》早期的一个目标是创造游戏中两个角色间真实的浪漫情事，哈德森将此爱情史作为跨越三部曲的一条线索。在第一部游戏中，主角会与艾什莉相知相识，而这两人之间有一个与双方关系都很密切的第三者——阿萨瑞女性莉亚拉。玩家可以选择心中所爱，但是不能同性性爱。结果 BioWare 收到了一些玩家的抗议信，上面写道："你们提供了所有选择，却唯独没有我需要的选项。"

对于游戏中的亲热场面外界也存在争议。2008 年 1 月，福克斯新闻频道报道了著名学者库珀・劳伦斯对《质量效应》的抨击。显然这个以爱"放炮"著称的喷子根本没玩过游戏，他根据道听途说的消息斥责《质量效应》的"外星人性爱场面"腐蚀了少年们的心灵。他的言论遭到玩家的耻笑，结果不得不在《纽约时报》上宣布收回自己的言论。


■卡洛琳・利文斯顿


■卡洛琳扮演的邪恶女巫。

▼卡洛琳与谢帕德船长的配音马克・米尔（右一）曾是剧团的搭档。



游戏业的《阿凡达》

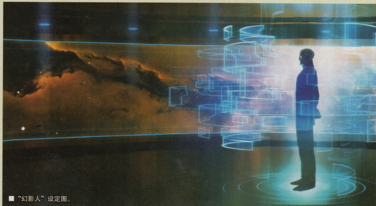
2008 年初，艾伯塔省埃德蒙顿市。《质量效应》的 4 年漫长开发历程之后，BioWare 的团队开始策划续作。某个周末，哈德森邀请瓦兹和首席关卡美术师麦克・乔提尔（Mike Trottier）攀登埃德蒙顿市的登山圣地"金字塔峰"，哈德森经常和他的父亲一起到那里登山。喝了点啤酒、吃了些热狗之后，三人开始上路。一路上，他们感慨于《质量效应》开发期间自己个人生活发生的巨大变化。如今他们都有了孩子，而且它们都知道未来 5 年要做什么：他们要再开发两款《质量效应》，以及把孩子养大。

哈德森决定为自己有条有理的生活输入一些新鲜空气，他要重新挑战一些早就该去做的事。在告别飞机驾驶舱 16 年后，他突然产生了飞行的渴望。那年春天，他搞来一架 4 座的"钻石星 XLS"螺旋桨飞机，准备重考他已经过期的飞行驾照。他对同事们说，他要把这架私人飞机涂成《质量效应》里诺曼底号飞船的颜色。

回到办公室，哈德森开始了《质量效应 2》的构思。他做了一个大篇幅的电子表格，将媒体对《质量效应》的 97 篇评测文章进行整理，分别列出正面与负面的要点。在一本写着"SFX"的黑皮笔记本里，他开始描绘续作的创意。《质量效应》第一部是"收割者"侵略行动的铺垫，《质量效应 3》是全面决战，而第二部应该围绕哪些故事？

在《质量效应 2》启动后不久，卡皮西恩暂时离开了开发团队，转到 BioWare 另一个更大的项目——MMORPG 大作《星球大战 旧共和国》。而沃特斯与哈德森的剧本从十几个小故事开始，游戏的主要剧情围绕谢帕德环游银河系，招募所谓的"突击队员"，他们的新敌人是神秘的"征收者"。这个外星种族在整个银河横扫所有的人类殖民地。在《质量效应 2》的最后将会有一场悲壮的大决战，多名主要角色将展开自杀性任务，很多人可能将永远死去——包括主角谢帕德。


▲哈德森的办公桌上放着他妻子在时代广场的留影。

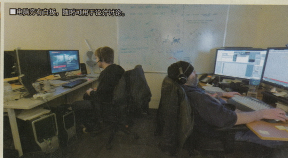

■"幻影人"设定图。

沃特斯构想的神秘机构"地狱犬"终于有机会出场。哈德森也为此出了个主意，他提议按照 CNN 主持人安德森・库珀的形象设计"地狱犬"掌管者，而他的行为却像《24》主角杰克・鲍尔的兄弟格雷姆，拥有能左右总统决策的巨大影响力。这名角色叫做"幻影人"，他自称为人类的保护者，能为此目的做任何事，确保人类的生存，并控制收割者。该角色的配音选定为马丁・西恩（Martin Sheen）。

开发团队打算在游戏一开始就摧毁诺曼底号，并杀死谢帕德。后来幻影人会将谢帕德救活，帮助他建造一艘新飞船，名为"巨兽"（Leviathan）。瓦兹和美工组表示反对，他们都深爱诺曼底的设计及其内部构造，其灵感来自乔治・克鲁尼的电影《索拉里斯星》。最后设计组妥协了，虽然在游戏一开始诺曼底号就被炸毁，但是之后取而代之的诺曼底 SR-2 几乎与其一模一样。

最需要改进的是前作中受到恶评的战斗系


■BioWare的普通办公区。


■电脑旁有白板，随时可用于设计讨论。

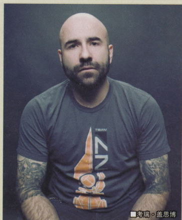
统。BioWare原本的目标是让《质量效应》的战斗与《光环》一样简单易上手，但实际情况并不理想。游戏中的掩体难以使用，玩家不得不将游戏暂停，启动特殊能力，而HP与弹药系统也不如其他游戏那么好用。年轻设计师考瑞・盖思博（Corey Gaspur）加入了本作的游戏系统设计组，他的双臂上有超酷的黑色纹身，其图案灵感来自伯尼・莱特森的漫画。盖思博写了一份备忘录给瓦塔曼尼克，提议全面推翻续作的游戏系统。原本打算在游戏中加入太空大战，但在初期就被否决，这样整个团队才能专注于核心动作系统的改良。

战斗系统的改革是必要的，但BioWare还要确保其核心RPG粉丝满意。关于《质量效应》是"射击游戏"还是"RPG"之争早就在网络论坛里吵开了。其实BioWare不可能放弃其长久以来的忠实受众，将他们的RPG做成与《光环》和《战争机器》一样的游戏。瓦塔曼尼克说："这些争论毫无意义。《战地3》是一个有大量升级要素的射击游戏，它算不算RPG？如今这些游戏类型都已经混合起来了。"

《质量效应2》于2009年初首次公布，哈德森考虑得相当周全，预计游戏的开发过程能够平稳进行。不过游戏的规模庞大，有12名队友，还有与征收者的大决战，这些内容的制作难度都很高。

由于新角色众多，哈德森与其他几位剧作者下意识地决定将艾什莉和凯登这两位情感对象排除在外。哈德森说："这是设计上的需要，我希望《质量效应》成为一个横跨三部曲的爱情故事，让玩家在第二部游戏中一直想念着爱人。"

2010年1月初，《质量效应2》发售后成为EA有史以来得分最高的游戏。第一作中提出的分支剧情、角色塑造与广阔世界观等卖点都在续作中被发挥得更加淋漓尽致，前作存在的主要问题也得到了解决。虽然是一款一月份发售的游戏，一些媒体已经将《质量效应2》称为"年度最佳游戏"的重量级候选者。《时代》杂志盛赞《质量效应》是"游戏里的《阿凡达》——剧本更是有过之而无不及"。


■考瑞・盖思博

《质量效应2》真正实现了哈德森期待的社会现象。但这也意味着接下来的任务更加艰巨——三部曲的终结篇必须要有更高的水准。

双组突击

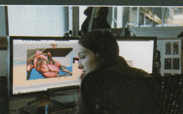
雅尼克・罗伊（Yannick Roy）的人生道路上从未远离游戏。在蒙特利尔的少年时代，他的父亲开了一家小小的便利店，店里的角落就有一台街机。每天放学后他就会冲进店里，坐进《星球大战》街机游戏的驾驶舱，驾驶他的X-Wing战机穿梭于网格搭建的死星峡谷。大学毕业后，罗伊创办了自己的税收软件公司，后来税收软件大公司Intuit花一点点钱买下了他的小公司。然后他就到Intuit的埃德蒙顿总部上班了，也就因此与BioWare产生了交集，并最终成为《质量效应》的一个小组主管。罗伊负责的是确保《质量效应》的开发进度，以及与微软打交道。

《质量效应》完成后不久，罗伊和他的妻子需要搬回蒙特利尔照顾生病的父母。他觉得自己参与《质量效应》的时间已经够长了，今后不大可能和哈德森一起完成整个三部曲。但是雷・穆吉卡给他出了个主意：何不在蒙特利尔开一个BioWare的卫星工作室呢？

2009年，BioWare蒙特利尔工作室开始悄无声息地进行招兵买马。他们招募了不少动画师制作《质量效应2》的不少重要过场动画。BioWare的计划是让这个工作室逐步成长，有朝一日能够独立制作自己的游戏。从《质量效应3》开始，罗伊和他的团队便着手于原创内容的开发，团队中的另一个重要成员布雷克・格兰特（Blake Grant）是从埃德蒙顿搬来的BioWare主程序师。

《质量效应2》完成的4个月后，蒙特利尔工作室秘密制作了一个游戏原型，暂定名为"质量效应 小队突击"（Mass Effect Team Assult），简称"META"。目标很简单：创造《质量效应》世界观的独立多人游戏体验，融合《虚幻竞技场》和《战地1943》的多人游戏方式——该作准备以下载的方式提供。在这款第一人称视点的游戏中，玩家可以徒步或者驾驶Make及锤头悬浮机战斗。在2010年3月，罗伊与他的团队演示了他们的游戏原型，哈德森、穆吉卡和杰斯查都感到满意。哈德森受此DEMO的影响决


▲ BioWare蒙特利尔工作室内部。


▲ BioWare蒙特利尔原本主要是协助制作《质量效应2》的过场动画。


▲ "质量效应 小队突击"的游戏画面让人想到《光环》。



▲“质量效应 小队突击”的线下双人模式。



▲“质量效应 小队突击”事件场面设定图。

定为《质量效应3》加入多人模式。

通常人们对多人模式的认识就是不断地战斗，毫无剧情要素，与剧情丰富、角色形象鲜明的《质量效应》格格不入。经过进一步讨论，他们发现可以将多人模式围绕不同种族与势力和收割者与地狱犬之间一触即发的战争。受系列关卡展开方式的约束，以多人合作方式进行主线剧情在技术层面根本不可行。但他们很快想到另一种有趣的多人模式，让玩家控制克洛根、阿萨瑞等知名种族。于是“META”被抛诸脑后，蒙特利尔团队开始制作《质量效应3》的多人合作模式，使用的引擎、角色与游戏系统都和单人模式相同，

在埃德蒙顿，哈德森、瓦塔曼尼克和沃特斯到2010年中时有些手足无措。增加多人模式、PS3/X360/PC版同时发售，这些都是相当麻烦的技术问题。但在创作团队看来，最大的难题是如何完结谢帕德船长的故事，以及将之前在剧情上留下的无数个坑给填上，而且还要满足玩家的口味需要。比如在《质量效应2》中可以与谢帕德展开一段浪漫情事的夸利安人塔莉，原本在第三部中并非队员，但是因为她的人气极高，因此在《质量效应3》策划初期就决定增加其戏份。

经过了一系列的讨论之后，游戏的开场和结局都差不多确定了，最后的结局自然是与收割者的全面战争，而开场则是发生在之前并不怎么露面的地球。原本他们考虑的起始点是在里约热内卢和香港，但是后来决定改成温哥华。沃特斯说：“本作应该让人有绝望感，同时更多描述谢帕德的心理，他对抗的不止是收割者，还有议会与政治家。”

根据沃特斯与他的8人剧本小组制定的一份7页剧情纲要，《质量效应3》的开发工作从2010年初开始稳步推进。他们绘制了一张“戏剧性/张力”图表，哈德森与他的团队通过图表争论玩家在游戏中的各个时点会有怎样的感受。此外BioWare还设计了一个“星际备战度评定计量表”，用于记录哪些种族与文明愿意帮助玩家对抗收割者。备战度越高，玩家消灭收割者的把握就越大。

以何种方式结束三部曲是开发团队最为苦恼的。而且因为系列本身的多分支结构，玩家们的游戏经历各不相同。一方面，不少玩家会将之前的游戏记录导入《质量效应3》，他们可能看到了《质量效应2》结尾的谢帕德之死，这样他们就要创造一个新角色。BioWare为前作的这种结局制作了一个专门的开场：小丑站在谢帕德的坟前，而在远处收割者开始对温哥华发动袭击。但是这个开场后来被取消。此外，EA希望《质量效应3》吸引一些新玩家，所以BioWare要确保没玩过前两作的玩家也能毫无障碍地了解本作的故事。

BioWare的时间不多，《质量效应3》需要在两年内完工。凯西·哈德森感到了空前的压力。在游戏开发深入之前，他首先要释放身心的压力。于是他驱车前往机场，独自飞往碧玉山避暑纳凉。


▲“质量效应 小队突击”的角色风格与主系列似乎完全不同。

新的选择


▲从左到右分别是：普列斯敦·瓦塔曼尼克、鲍德温·李、诺尔·博斯塔德、巴隆·泰勒与考瑞·盖思博。

普列斯敦·瓦塔曼尼克在家中经常做三件事：给他的战锤40000模型上色、和他5岁大的双胞胎女儿玩耍、以及构思《质量效应》。作为哈德森最得力的助手，他能用1小时38分钟打穿《质量效应》一代，仅比世界最快纪录长3分钟。如果团队里的任何人对游戏中的任何打法有疑问，他们通常都会问瓦塔曼尼克，因为一二两代他都通关了六七十遍。

瓦塔曼尼克对游戏的每个地方都了如指掌，这使其在开会时就像一部会说话的百科全书，而且他清楚地了解玩家的需要。比如在《质量效应2》的内部试玩时，瓦塔曼尼克应该对长情的玩家有所交代。虽然在续作中，因为整体剧情的需要，必须减少艾什莉、凯登和莉亚拉的出镜率，而且在故事过程中有许多诱惑。但是瓦塔曼尼克仍然认为应该对玩家的爱恋对象有所交代。而当时已经在收尾阶段，无法再找人配音以及再做一段过场动画，所以就做了一个简单却令人心酸的小片段——在某一幕中谢帕德会深情凝望前作中爱人的照片。瓦塔曼尼克说：“这些小片段正是我们的游戏与众不同的地方，即使几百万玩家中只有数千人经历这些时刻，也是完全值得的。”

据统计，有大约70%的玩家会在《质量效应2》里到处鬼混。瓦塔曼尼克要求开发团队让这些人在《质量效应3》里“自食其果”，他们会在鬼混时被一代中的爱人撞个正着。

关于欺骗感情的讨论衍生到关于前因后果的深刻探讨。前两作的许多决

策点是以潜移默化的方式对后面的故事与角色造成巨大影响，而不是一两句的对话抉择之后立竿见影地看到结果。而在终结篇中，BioWare 希望用一些有毁灭性结果的抉择折磨玩家，这样当玩家做出正确抉择时，会后怕地说："刚才还真是没什么把握。"

有最大影响的是两个主要剧情点。第一个是如何解决夸利安人和桀斯之间的战争，第二个是贯穿系列的基因变异问题。萨拉瑞恩将生产一种新药物，由玩家决定是否采用。这些抉择没有对与错，但是会对整个银河系与玩家的游戏经历产生深远的影响。一般来说，玩家会在一周目时选择一种，然后二周目时做另一种选择，或者是直接上视频网站看另一种选择的后果。

在《质量效应 3》中，开发团队提供的另一种选择是引入了同性爱，不管是男同还是女同。这成为 BioWare 内部以及网络上的巨大争议话题。哈德森决定将抉择的自由交给玩家，不过在此之前他们还是先征询了配音演员的意见，免得他们在做同性爱部分的配音时感觉不适。

到 2011 年 3 月，BioWare 知道必须放弃一些东西，哈德森必须做出艰难的决定。


▲玩家无法到达的 Palaven 星球。

幻影之日

"只有一件事可以肯定：如果谢帕德不尽快带援兵来，地球将不复存在。"在一个无名士兵的这句台词中，《质量效应 3》正式公布，画面中伦敦遭到收割者的大规模入侵，场面恢弘无比。这是 2010 年 12 月的 Spike 电子游戏大奖颁奖礼上播放的《质量效应 3》首个预告片，当时公布的发售时间是 2011 年末。但是在埃德蒙顿，开发团队开始担心这个发售时间目标有点大胆，可能无法实现。

到 2011 年 3 月，BioWare 不得不面对他们的现实问题。BioWare 总经理阿瑞恩·弗林（Aaryn Flynn）原本是个果蝇基因学家，因为对自己的工作缺乏兴趣而转投 BioWare 担任程序员，逐渐升到总经理的职位。2011 年 3 月，满屋子的《质量效应 3》开发人员对他说无法在年内将游戏做完。弗林回到了自己的办公室，他给穆吉卡的语音信箱留言说"我们必须立即谈谈"。不到 24 个小时，弗林、穆吉卡与 EA 发行部总裁弗兰克·吉比欧（Frank Gibeau）进行了三方通话，表达了当前 BioWare 的难处。弗林与穆吉卡强烈提议延期，这样也能避开年末过于拥挤的大作潮。吉比欧和 EA 首席执行官约翰·里奇蒂耶洛（John Riccitiello）同意了他们的请求，新的发售时间确定为 2012 年 3 月。

虽然多了几个月的时间，瓦塔曼尼克和哈德森知道他们的时间仍然很紧。瓦塔曼尼克在一次会议上对手下们说："我们已经做了多少并不重要，关键的是还有多少没做。"


阿瑞恩·弗林

经过谨慎考虑之后，第一个所谓的 CAT 催化任务被取消，在这个任务中玩家将首次接触普洛仙人，对于它的取消，整个团队都认为是一个令人难过的损失。此外，因为本作的任务互相关联，在取消 CAT 任务的同时，也影响了故事的其他方面。原剧本中会在阿萨瑞人的母星 Thessia 星球上发生一个重要任务，其中讲述了幻影人绑架普洛仙并窃取其情报。但是由于 CAT 任务的取消，设计师不得不改变 Thessia 的任务，幻影人以另外一种方式获得普洛仙的情报。

原剧本中计划的第二个 CAT 任务是 Thessia 的沦陷，接下来的 CAT3 是发生在 Citadel 的任务，谢帕德在该任务中发现地狱犬已占领空间站。此时开发人员对此顺序提出质疑，他们认为地狱犬出现的时间太晚，而且在故事后期应该又有一个任务提醒玩家当前银河的危险状态。于是 BioWare 决定改变任务的次序，而这又牵连到其他的故事内容。

冬去春来，天寒地冻的埃德蒙顿终于有了一丝的暖意，此时游戏系统团队已经在进行战斗系统的完善，加入了手榴弹，促使玩家不停移动，而不能长时间躲在一个掩体后。好几个月来，开发团队一直对幻影人与谢帕德之间不可避免的对决伤透脑筋。他们的计划是在游戏后期幻影人被收割者变成了机械巨怪，然后与玩家决斗。美术组已经为这段剧情制作了画稿，但是最后他们觉得这个结果太平淡无奇而放弃。

2011 年 6 月初，哈德森与盖思博坐上了飞往洛杉矶的客机，他们出现在 EA 的 E3 展前发布会上。哈德森宣布《质量效应 3》将于 2012 年 3 月 6 日发售，然后播放了一段谢帕德与收割者战斗的 DEMO。之后 3 天，他们一遍又一遍地向各种媒体、零售商和特别嘉宾演示这段 DEMO，本来只能容纳 11 人的房间挤了 30 多人。

从洛杉矶归来后，《质量效应 3》开发组将开发速度缓了几个星期，目的是为接下来的"地狱赶工期"积蓄能量。埃德蒙顿温暖的夏季是哈德森最喜欢的季节。有时他会在夜里外出散步，一边听着 iPod 里播放的约翰·卡朋特的《逃离纽约》，有时他会呆在家里学习如何演奏自己最喜欢的歌曲。想想还有大堆内容没做完的《质量效应 3》，他知道玩家呼吁已久的许多任务都无法实现了。

接下来的 6 个月是不间断的马拉松式赛跑。在投身到这段长时间的无休息日、每天 15 小时的工作状态之前，哈德森需要清理一下自己的思维。他带着妻子进行了一段浪漫的飞跃碧玉山之旅。7 月 1 日，他用自己的 iPhone 发了一条微博："刚刚和我的老婆飞跃了洛矶山"。

当他驾驶私人飞机穿越云层时，哈德森感觉周遭世界尽在掌控。飞机着陆后，他开进了机库，锁上了门。他知道接下来半年多的时间都没空开飞机了。《质量效应 3》最艰难的时光即将到来，而此时他还不知道事情会变得多糟糕。


▲幻影人的设定图。


▲幻影人是 BioWare 着重塑造的角色。

最后的黑暗时刻


▲左图是网友在网上发现的一张普通美女照，右图是游戏中塔莉的照片，证明 BioWare 确实是为了满足玩家要求临时随便制作了塔莉的形象，这引起许多玩家的强烈抗议。

那是 11 月初的一个周五夜晚，凯西・哈德森独自一人坐在家中。对于哈德森，这是少有的独处时刻。平常他会驱车回家和妻儿们吃晚饭，饭后又赶回公司。这日，他坐在家中的沙发上，用 iPad 浏览一些航空网站，查看他梦想多时的捷克斯洛伐克战斗机 L-39 的拍卖价格，当他在屏幕上划动着手指时，厨房里的手机铃声响了起来。他拿起手机，上面显示着一条短信："beta 版《质量效应 3》已登陆 Xbox LIVE。"

这是未完成的"质量效应 3 个人 beta 版"，总共 1.8GB，原本是用于 BioWare 内部开发者进行测试，其中的画面和声音都不完整。结果该版本被误传到网上，几分钟之内就传遍世界各地。哈德森说："我人生中的 8 年时光都在为人们制作这个特别的内容，而这些内容却瞬间泄漏。"

更糟糕的事情还在后面。一些铁杆死忠将 beta 文件进行破解分析，然后发现了其中的重要内容：DEMO 中有一个文件包含了整个游戏的对话。于是网络论坛上充斥着各种剧透帖，人们根据残缺不全的资料对游戏做出了错误的推断。GameSpot 论坛上有个叫 GameGuy6700 的网友发帖说："如果这份剧本是真的，显然你在前两作所做的决定对《质量效应 3》毫无影响。剧作者想好剧情后就用尽借口说你所做的决定什么也改变不了。"

整个团队都快被这次泄密事件给压垮了，尤其是沃特斯和他的 8 人剧作团队。玩家们都坚信泄密的剧本就是最终版。所有论坛上的反应都是负面的，他们骂剧作者是白痴，说"这是我读过的最烂剧本"。而事实是其中的所谓剧本只是一些杂乱的台词，以及内部使用的剧情简介。哈德森说："这就像把《星球大战》的剧本总结为'一个农场小子碰到了两个传话的机器人，然后三个人出发到山里见巫师'。"

玩家仍然死咬着 BioWare 不放。剧情的泄漏只是一个方面，接着是来自画册的设定图泄漏，暴露了诺曼底飞船的 AI 语音 EDI 将成为新作里的女性机器人队友。看到她的丰满身材后，大家都戏称其为"性爱机器人"。坐在自己的办公椅上，哈德森边看论坛留言边摇头：EDI 的设计灵感是德国科幻电影大师弗里茨・朗的终极之作《大都会》里的机器人玛丽亚，其设计目的并非低级性趣味，而是探讨人类是否会爱上机器人的深层次话题。（诺曼底号驾驶员小丑在系列中一直与 EDI 有着纠缠不清的爱恨关系，哈德森将其形容为"柏拉图式共生关系"。）

玩家一方面抱怨 EDI 露得太多，另一方面又埋怨塔莉露得太少。由于其种族的免疫系统缺陷，这个备受玩家喜爱的角色在三部曲中一直戴着面具。粉丝都希望在本作中能看到她的庐山真面目。很多开发者表示反对，但是哈德森扛不住玩家的殷切期待，最后决定让她露出面容——但仅限于谢帕德手里的一张照片。

尽管泄密时间搞得开发人员全体情绪低落，到 12 月份，《质量效应 3》已基本制作完成。瓦塔曼尼克不分昼夜地将游戏玩了一遍又一遍，记下了无数个 BUG，目标是在提交母盘之前独立发现 1200~1400 个 BUG。哈德森与沃特斯的大部分时间用于最终游戏的细枝末节的改进。

如何将三部曲终结是又一个大争议的主题。与幻影人的大规模 BOSS 战被放弃了，开发团队仍然不知道如何收尾。哈德森能够肯定的是谢帕德的故事必须结束，但他是生是死是一个两难的问题。哈德森与沃特斯就此讨论了好几个星期，他们要先确定希望玩家在游戏结束时产生怎样的感受，然后写台词与剧情过场。而由于最终结局迟迟定不下来，马丁・西恩的幻影人配音从原定的 8 月份一直延到 11 月中旬。而到了 11 月的时候，开发团队还在进行结局的修改与争论，当时提出的一个结局是玩家突然失去了对谢帕德的控制，却可以完全操控收割者。此方案由于难以靠原游戏系统实现而被放弃。

12 月份的圣诞节期间，哈德森给开发团队放了几天假，让大家减减压。而哈德森自己的减压方式还是开飞机。这次他把 6 岁的儿子也带到了他的私人飞机上。那天风有点大，飞机掌控起来不容易，但哈德森还是下定决心冲入苍穹。对于游戏，他也要做最后的决定。


▲开发人员在进行最后的讨论。

完美幻影



▲白板上列出了游戏剩下的最后问题。

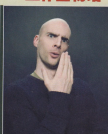
9 年的工作终于步入尾声。一月末的一天，下午 6 点，埃德蒙顿的夕阳落下了山坳，停车场里雪花飞舞。凯西・哈德森走下车，急冲冲地赶到自己的办公室。他胡子拉渣，拨弄着自己的工程师之戒，阅读着最新的 BUG 报告。终点近在咫尺，但是眼前还有 30 个问题要解决。多数问题都落在大卫・法尔科纳及其程序组的头上，此前他每个星期都会参加《龙与地下城》的比赛活动，但如今已连续 8 个星期没去了。

哈德森的开发工作也还没结束。游戏开发的最后阶段是对音乐、节奏和过场动画等方面进行微调，开发团队称之为"固化阶段"。有些 RPG 过于庞大，以至于忽略了细节，有时则是通过随机遇敌使得游戏过程显得不可预测。而《质量效应》恰恰相反，游戏中的每一秒，尤其是剧情部分，都是精心安排的。音乐必须在特定的时点出现，人物的眼睛必须以特定的方式移动，BioWare 有专门的图表显示玩家冒险旅程中的情绪起伏。

在混音室里，音效主管罗布・布雷克（Rob Blake）认为此阶段的压力最大，在他的手边还放着两大瓶维生素 D。现在他正全身心融入到最终混音阶段，以实现他所谓的"音乐叙事"。游戏中的对话超过 4.4 万句，有 1.25 万种音效，布雷克必须将所有音乐完美交织起来。在《质量效应》系列"中就连音乐都会因为玩家之


▲凯西・哈德森在自己的办公室里做最后的工作。


▲哈德森办公室里的各种奖项。


▲罗布・布雷克

前的选择而改变。如果你在前作中与某人发展了恋情，那么在重遇时的音乐就比普通相遇更具情绪感染力。布雷克会坐着将一个片段的音乐听了一遍又一遍，感觉就像在同时制作几十部电影的音乐。

喜欢打比方的瓦塔曼尼克说，这些小细节是《质量效应》与众不同的地方。"我们的游戏就像一座百万美元的豪宅，不管外表多漂亮，如果在正面的是两扇破窗户，在别人看来就是破房子。"说这句话的时候，他已经把游戏打穿35遍，记录了1200个BUG。在多数大问题都被记下来的同时，一些小细节让他感到开心，比如银河地图上新增的收割者追逐诺曼底号的小游戏。

很多年前，将游戏做完后大致就是程序员拿着刚新鲜烧录好的光盘跑出门，交给发行商或者光盘厂。如今这已成为一个十分复杂的过程，开发商需要完成多种语言的多个版本，还要同时对应三大平台。随着BUG的数量逐渐减少，开发团队开始谈论接下来去哪儿度假了。考瑞・盖思博打算在背上搞一个"恶棍克洛根"的纹身。瓦塔曼尼克计划与妻子和两个双胞胎女儿到加利福尼亚的海洋世界玩。首席关卡美术师麦克・乔提尔想在家里亲手做个橱柜——不过只能在照顾好4个孩子之余抽空完成。至于哈德森，他说无论如何要先把车洗干净了，然后和两个儿子在后院溜冰，最后是实现梦想，买一架垂涎已久的战斗机。

2012年2月12日，开发团队终于收到了他们等待已久的电子邮件。《质量效应3》的PS3和X360版都已经被批准上市，整个办公室的紧张气息瞬间放松了下来，同时又多了一分不安的期待之情。虽然游戏已经做完，他们还要等一个月才知道外界的反应。

小男孩的信

2012年2月13日，凯西・哈德森的人生翻开了新的一页。虽然还有一些DLC要做，《质量效应3》已经完成了。过去几年来，哈德森曾无数次想像这一天的情形，但都无法猜想此刻的心情。虽然他不大愿意承认，但事实是他宁愿仍然在继续做《质量效应》。如今他的日程表上空空如也，这让他感到很不习惯。

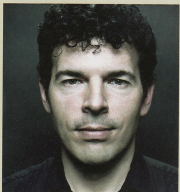
回想起这几年的经历，哈德森说，埃德蒙顿这个远离娱乐业聚集地的偏远之处真的很美。他和她的妻子从七年级就开始约会，他还记得小时候经常到她祖父母的农场，在苍茫天地间跑啊跑，仿佛超脱了时间与空间的约束。他希望自己的孩子也有那样的童年，所以他近来开始投资地皮，最近刚在埃德蒙顿郊外买下一块160英亩的土地。目前那还是一块荒地，也许未来他会在那里盖一座农庄，从此弄孙为乐、颐养天年。他说："在那里举目四望，四周都是自己的领土，就像一个只属于自己的小小世界。"

在《质量效应3》开发末期，哈德森办公室的门上贴着一张特别的玩家来信。每天BioWare都会收到世界各地的玩家来信，唯独这封信与哈德森在《质量效应3》最后开发时刻的心境产生了共鸣。这封信来自小男孩Zachary Sentz，他是东柏林的7年级学生。信中说："我想知道你和你的同事们有没有办法把这个三部曲变得长一些？"

Zachary不仅提出了问题，还有一些实质性的建议，比如能否让谢帕德和他的真心爱人生个孩子？然后就像《荒野大救赎》一样，玩家在后面扮演他们的孩子。接着这个孩子在玩耍时发现了一个洞穴，洞壁上有先知的预言，然后孩子知道了自己的宿命……这封来信让哈德森想到《质量效应3》的最后那一幕，小男孩问宇航员巴兹・奥德琳饰演的角色"还有没有关于谢帕德的其他故事"。这美丽的一幕发生在夜晚冰雪覆盖的农场，对于哈德森，这是一个意味深远的重要结局。他说："根据每个人的抉择，他们在最后看到的可能都是稍有不同的结局。我认为在最后以一个所有人共同看到的结局收尾极其重要。


▲停在哈德森私人机棚里的飞机。

也许那个小男孩的信暗示着《质量效应》还有后话？其实该系列的继续发展是板上钉钉的事，但谢帕德的故事已经结束。哈德森还不大肯定未来该系列何去何从，但他相信自己不想参与后谢帕德时代的《质量效应》。他说："不管我们做什么，都应该是发生在《质量效应3》的事件期间或者之前，而不是之后。"



凯西・哈德森的飞机棚就在距离公司大约20分钟车程的地方。那里除了停放他自己的飞机之外，还帮朋友保管了几辆车，以及一个好友的直升机。哈德森经常向朋友展示他的飞机，当他操作那些按钮的时候，就像在拨弄游戏手柄，他的"游戏屏幕"就是飞机上超酷的GPS系统，当他穿越云层、飞过碧玉山时，屏幕上会显示附近的地形。

这个对飞机、高科技与外太空着迷的人，今后是否会像理查德・加里奥特那样进入外太空呢？令人意外的是，哈德森说他对此一点儿兴趣也没有。"我宁愿当驾驶员而不是当乘客，我喜欢控制自己的方向，按自己的意愿做出抉择。"

而这正是玩家对《质量效应》所见所感的原因所在。

比失望更恐怖——Amy诞生记

文 Drow、Delphi 编 伽蓝 美编 NINA

AMY

最炫恐怖风？

无论是惨烈血拼，还是创意枯竭，用上述字眼来形容过度竞争的游戏产业并不夸张，当千万美元预算的大作遭遇市场滑铁卢，开发商最终血本无归时，那些真正做到“四两拨千金”的下载游戏就显得愈发难能可贵了。像《超级肉球小子》、《特技摩托》、《暗影帝国》等XBLA佳作，不仅取得了不输给光盘游戏大作的优异销量，而且还收获了业内如潮的赞誉之声。堪称SEN标志性游戏的《像素垃圾》系列，多款作品在发售当日便收回了成本。总能给玩家带来惊喜与温情的陈星汉，凭借技惊四座的《行》，一再打破了SCE在欧美地区下载游戏的各项销售记录。在研发成本和市场竞争日益高涨的今天，XBLA、SEN和Wiiware等平台较低的准入门槛以及相对低廉的开发费用，为那些势单力薄的中小型游戏开发者指出了一条新的发展路径，并逐渐成为了创意的温床和独立游戏开发者们的应许之地。

这些平均售价在十美元左右，短小精悍的下载游戏，不仅研发成本和制作周期非常适合小型或独立游戏开发商，而且相比那些大型零售游戏，只要在系统、游戏性或其他内容方面具有一些特色和闪光点，相对更容易被玩家所接受。不少优秀的下载游戏，并非是面面俱到，往往凭借怀旧风格、鲜明的个性或者另类创意一炮而红。可以这样认为，如果一款下载游戏在开发之初就备受外界期待，游戏的创意以及核心系统令人印象深刻，同时还拥有一个经验丰富的制作团队，并得到了发行商的鼎力支持，那么这款作品将很难败走麦城，除非，上述一切只是一个恣意膨胀的泡沫。VectorCell公司和他们出品的恐怖生存游戏《Amy》不幸成为了“金玉其外，败絮其中”的典范，这款被外界寄予厚望的游戏，呈现出超乎人们想象的恐怖，只不过这与游戏内容毫无关联，而是指它可怜的制作质量。

在玩家眼中，《生化危机》、《死亡空间》、《寂静岭》等经典作品引领着恐怖游戏的风潮，不过，在2011年游戏开发者大会上，法国游戏公司Lexis Numerique公布的一款名不见经传的恐怖生存类游戏《Amy》，却在业内引发了轰动效果。令人惊奇的是，这款游戏的内容在当时不仅语焉不详，而且没有任何实机画面。Lexis Numerique的市场和开发部门主管Djamil Kemal仅凭只言片语，就吸引了众人的目光，而这一切都与被称为《ICO》的“魔法”有关。Djamil Kemal将《Amy》描述为“一个感染病毒的年轻女人牵着一个保持沉默的8岁女孩的手，在充满僵尸和怪物的环境下艰难求生的故事……没错，我们的很多游戏灵感来源于《ICO》。”在当今的欧美游戏圈，上田文人创作的《ICO》拥有超然的地位，不仅被很多顶尖设计师奉为情感互动与叙事的巅峰之作，而且随着玩家的口碑相传，成为经典中的经典。无论是恶劣的营销手段，还是无意间的比较，总之，从《Amy》诞生的那一刻开始，它就沾上了《ICO》的光环。

lexisnumérique

▲ Lexis Numerique 的公司 Logo。

Lexis Numerique是法国最大的独立游戏开发商之一，1990年创建，截止到2010年，全球游戏销量超过900万套，合作伙伴包括EA、育碧、迪斯尼等产业巨头。在传统游戏市场，Lexis Numerique显得有些默默无闻，他们的长项是儿童游戏的制作，在该领域曾推出过多款冠军销量的作品。近年来，他们曾先后发售若干款Wiiware、SEN和XBLA游戏，市场表现平庸。人们之所以对《Amy》寄予厚望，一个重要原因是，本作的实际研发团队并非Lexis Numerique，而是由该公司控股的子公司VectorCell，后者的创始人是在法国游戏圈颇受同行尊重的Paul Cuisset。经历了上个世纪末职业生涯的辉煌，蛰伏数年之久，Paul Cuisset携新形态恐怖游戏重返游戏开发的舞台，对媒体而言，他无疑是一个有故事的人，而玩家也十分期待多年的沉淀能够转化为有冲击力的游戏创意。



▲ Paul Cuisset。

Paul Cuisset今年48岁，在2004年前，他一直担任Delphine Software International的设计主管，直到这间公司宣告倒闭。曾先后主导开发过十余款游戏，他的代表作也是其早年职业生涯的里程碑：《Flashback》，一款横轴动作冒险游戏，先后登陆PC、MD和SFC等平台。本作的画面不错，颇具电影化风格，人物动作十分流畅，主人公能够施展跳跃、攀爬、操作电梯、抓住峭壁边缘等丰富动作，拥有一把无限弹药的激光手枪、以及盾牌和一个可以反射敌人子弹的便携立场装置。值得一提的是，主人公的行走速度和弹跳能力与普通人别无二致，从稍微高些的位置摔下来，就很可能当场毙命。游戏有7大场景，在后面的关卡

中可以获得传送装置，主人公能够到达此前不能前往的区域。本作包含了不少解谜元素，难度颇高，十分考验玩家的游戏水平。根据吉尼斯世界纪录的统计，《Flashback》是目前销量最高的法国本土游戏作品。





▲《Flashback》游戏截图。

Paul Cuisset 另一款代表作是 PS 平台的摩托车竞速游戏《Moto Racer》，游戏最多支持 8 人同场竞技，拥有包括长城在内的丰富场景，以及限时攻击、冠军挑战等模式。在 Paul Cuisset 参与制作的众多游戏中，在国内最有名气的，莫过于当年以《暗黑破坏神 2》挑战者的身份登场的动作角色扮演游戏《暗黑秘





▲《暗黑密石》游戏截图。

石》(Darkstone)。游戏采用当时比较罕见的 3D 俯视角，玩家可以从八名角色中选择要扮演的人物，比如战士、盗贼或者法师，在冒险过程中还有一位电脑控制的同伴。游戏包含四大区域，以及总共 31 层的地下城。由于本作抢在《暗黑破坏神 2》发售前问世，凭借比较出色的 3D 引擎以及诸多成功的借鉴，比如随机生成的场景和任务，一度抢占了部分 ARPG 的游戏市场。Paul Cuisset 的游戏设计理念，偏重于细节，鼓励玩家在面对危险和挑战时，能够作出不同的选择。



■ Lana 在逐渐的僵尸化。

2005 年，Paul Cuisset 在法国北部城市 Villebon-sur-Yvette 建立了 VectorCell，担任公司的创意主管。一年后，VectorCell 成为了 Lexis Numerique 的子公司，Paul Cuisset 也成为了这家公司的新股东，《Amy》的创意和构思逐渐在他的头脑中酝酿成型。关于游戏设计，他曾一针见血的指出，"好的故事，需要好的人物，好的人物则需要为之创建良好的关系与互动，我们常常会忘记，原本可以在游戏中尝试一些与众不同的事情。"在《Amy》的开发过程中，抛开实际效果不谈，Paul Cuisset 确实用具体行动兑现了自己当年的言论。遗憾的是，游戏在宣传时种种不负责任和夸大其词的作法，以及 Paul Cuisset 本人的雄心壮志和制作团队平庸能力之间存在的鸿沟，最终将颇具潜力的《Amy》拖向了深渊，而在这一事件背后，揭示了中小游戏开发商在制作下载游戏时，所面临的与日俱增的压力与挑战。

《Amy》的市场宣传和媒体联络工作均由 Lexis Numerique 公司负责，这也是该公司市场和开发部门主管 Djamil Kemal 经常亮相于媒体镁光灯下的原因。Djamil Kemal 在接受采访时，经常将《ICO》挂在嘴边，"当你第一次打穿《ICO》，会体验到富有深度的情感，这是一种很独特的感觉，你真心希望保护眼前的年轻女人 yorda，而不仅仅因为这是游戏赋予你的任务。在《ICO》之前，将这种保护 NPC 的设计贯穿游戏始终，看起来既古怪又枯燥，但《ICO》却扭转了所有人的定见。" Djamil Kemal 并不痴迷



▲ Djamil Kemal 的照片。

于《ICO》，他的所作所为只是在竭尽全力推广《Amy》，为媒体和玩家描绘一幅令人期待和憧憬的蓝图。游戏在某些方面确实同《ICO》有不少相似之处，主角同 8 岁女孩的互动以及情感联系，让制作团队有着充裕的发挥空间。当然，仅凭"傍名牌"的举动，很难真正打动苛刻、挑剔的游戏媒体，Djamil Kemal 还有别的办法来吸引眼球。

从一开始，Lexis Numerique 就在刻意保持《Amy》的神秘感，避谈游戏的具体内容，发布了一段游戏主角 Lana 脸部逐渐僵尸化的视频，吊足了玩家的胃口，直到游戏发售前两个多月，才公开真正的实机画面。在公开场合，Djamil Kemal 大谈《Amy》的创新，以及回归恐怖游戏本源的制作理念。IGN 等媒体在今年 E3 展会上，曾经试玩过游戏的内部版本，Paul Cuisset 坦言，游戏目前还存在操作不佳、画面帧速过低等诸多问题，但他试图展现的生存合作、牵手系统等，还是打动了在座的媒体记者，事后 IGN 的编辑公开宣称《Amy》是僵尸版的《ICO》。媒体的集中报道大大增加了游戏的曝光度，《Amy》的热度如火箭般窜升，加上当时本作是 SEN 独占下载游戏，索尼也罕见的在 PS 官方博客推出连续报道。形势看起来一片大好，正当人们期待着《Amy》刮起一阵恐怖旋风时，游戏开发却出人意料的陷入了沉寂。

此前一直从事 IOS 游戏开发工作的 VectorCell，缺乏制作次世代游戏的经验和技术，招募游戏业资深人士加盟的同时，开发预算也随之水涨船高。为了降低风险，有效控制成本，Paul Cuisset 最终作出了游戏登陆 XBLA 的决定。由于本作使用了 SCE 出品的 PhyreEngine 引擎技术，可以免费授权给所有 PS3 游戏开发者。这款引擎能够将游戏方便的移植到 PC、PSP、PSV 甚至是 X360 等多核心架构的游戏平台。使用了先进的并行处理技术，优化 SPU 和 Cell 处理器，支持 OpenGL 和 Direct3D，以及丰富的游戏模板源代码。即便如此，VectorCell 的制作进度还是一拖再拖，2011 年年底发售的目标变得遥不可及，甚至一度爆出游戏胎死腹中的传言。尽职的 Djamil Kemal 连忙出来灭火，"过去半年多的开发工作，几乎每天 14 个小时的工作时间，制作团队放弃了周末和节假日。我们希望为玩家提供 SEN 上迄今为止最独特的游戏体验，请相信，SEN 版绝对不是其他版本的移植。"

史上最差的恐怖


▲《Amy》截图。

《Amy》的发售日期最终被推迟到了2012年1月11日，虽然Lexis Numerique和VectorCell对游戏内容的保密工作做得十分出色，秘而不宣的策略，让不少玩家产生了“看点在正作”的印象，但这种遮遮掩掩的行为也带来了一些负面影响，不少玩家开始失去耐心。《Amy》到底是一款怎样的恐怖求生游戏？玩家要如何对付僵尸等敌人？游戏中可以使用哪些武器？Djamil Kemal总算给出了正面回答，“我们不想赋予主角强大的能力，给玩家提供动作导向的游戏体验，我们希望让《Amy》重回恐怖游戏的根基和本源，让玩家始终保持着警惕和恐惧感，你不知道接下来的角落会出现什么，大多数同类游戏都是以战斗或动作为主，或者将主角的能力设定为远远低于敌人的力量，以此带来恐怖和压迫感，我们则融合了上述两种元素，我们的设计主管Paul Cuisset还为玩家带来了全新的方向：小女孩Amy和主人公Lana一起合作生存！”


▲《Amy》的宣传图。

Paul Cuisset将《Amy》内容和质量定位在介于独立的SEN游戏和蓝光游戏之间，这体现出制作组的雄心壮志。游戏的故事发生在2034年12月的一个雨夜，随着全球气候变暖，疾病和自然灾害在整个世界放肆的蔓延着。玩家控制的年轻女人Lana，在一座被称为Silver City的小镇上遇袭，醒来后，发现整座城市都陷入混乱、暴力和死亡之中。这里的村民被一种神秘病毒袭击，大多数居民被感染成可怕的生物，在街道上猎杀人类。玩家必须从这里逃脱，不幸的是Lana也被病毒感染，不久之后就会变成僵尸，只有两种方法能够阻止转化进程，一个是从入侵城镇的士兵身上找到一种特殊的医疗设备，另一个则是获得和你同行，患有自闭症的女孩Amy的信任。玩家在游戏中主要操控Lana，你可以选择躲藏起来或者战斗，Lana能够利用环境中的武器防身，Amy则拥有一些特殊能力，玩家可以让Amy躲在柜子中，也可以使用它的特殊能力，比如直接将某个敌人杀死。



■8岁的小女孩Amy。

在游戏中，Amy总是保持沉默，面孔充满了恐惧和悲伤，Lana必须保护她，而Amy可以阻止其体内病毒的感染，甚至至能够暂时医治她。玩家将会遭遇的敌人，包括感染的人类，变异的生物，特种部队等，为了生存，两位女性必须彼此依靠和帮助。Amy并非一个全能的战士，她的身高和体型，可以到达一些特殊区域，玩家可以指挥她做一些事情，有时她还会主动提醒玩家留意附近的重要道具。游戏最具特色的部分就是牵手系统，长按R1，Lana可以握住Amy的手，移动速度虽然会降低，但可以获得治疗奖励，透过手柄的震动，玩家可以感受到Amy的心跳，当处于危险场景中时，她的心跳就会加快。面对敌人，玩家可以躲在壁橱或桌子下面，也可以利用自身的感染，让敌人误以为是同类，而不会攻击你。除了拿起棒棍等武器，玩家也可以利用环境，比如将敌人引入水坑，然后再通电。《Amy》的游戏时间在十个小时左右，分为五个章节，包括火车站、医院、地铁和城镇街道等场景。

随着越来越多的游戏内容浮出水面，此前一直期待《Amy》的玩家突然有了一种不祥之感，毕竟试玩视频中的那个游戏似乎没有什么过人之处。有玩家开始质疑Lexis Numerique的宣传策略，尤其是其动辄就搬出《ICO》来炒作的手段。Djamil Kemal只得尴尬的回应说：“如果有人误认为我们是将《Amy》与《ICO》比较的话，我感到很抱歉，这不是我们的目的，游戏的制作人Paul Cuisset非常尊重上田文人先生的工作，这两款游戏明显不处于同一层面，我们只是说两者在感觉上有点相似。”Lexis Numerique开始为他们之前的自卖自夸行为而买单，不过对于《Amy》的市场前景他们依旧保持乐观，“我们希望打造一款坚固的产品线，如果它市场表现良好，获得不错的反馈，我们会继续大踏步的扩展《Amy》的世界。”

除了宣传引发的争议之外，游戏在XBLA和SEN平台上的不同定价，也遭致玩家的不满。XBLA版本价格是800点，而SEN则为12.99美元，这种定价上的差别对待，让不少北美PS3玩家感到恼火，经过此起彼伏的网上抗议，Lexis Numerique最终屈服了，宣布SEN版本降价为9.99美元。不过由于SCEA的审核机制，《Amy》的SEN版本在北美地区推迟发售一周，开局不利，而后续的事态发展更令人大跌眼镜。IGN给了本作两分的超低评价，“花上十个小时玩这款游戏，当你打完第五章，会只剩下愤怒和沮丧之情。”Destructoid网站的评价更加直言不讳，“《Amy》是游戏产业历史上最差劲的游戏之一。”截止到本月，《Amy》XBLA版本的Metacritic综合媒体评分为22%，SEN版本略高，也只有寒酸的36%。

在所有评价中，《Game Informer》杂志的评语最为犀利，“作为一款下载游戏，我从来不期望它能和那些恐怖游戏大作比肩，我只是希望这款游戏至少可玩，并且包含某些娱乐性。我想在这里郑重声明，无论你使用何种方式获得这款游戏，比如下载、购买零售版、直接通过脑电波或视网膜传输，它都是可憎的，玩家应该对《Amy》避之不及。”目前《Amy》获得的最高分来自于Gaming XP网站，分数是76分，该网站编辑表示，“至少游戏最初的一些点子还不错，可惜制作团队缺少执行力。”《Amy》糟糕的控制，零乱的设计，剧情高度模糊，并不能告诉玩家具体的情节。发售前大力宣传的牵手系统，实则枯燥和繁琐，本作很多新奇的点子，放置在游戏中却给人捉襟见肘的感觉，完全施展不开。游戏的记录点系统也备受诟病，只要玩家退出游戏，就只能从头开始。

Paul Cuisset在接受法国游戏媒体采访时，不无遗憾的表示，《Amy》本该需要更多的润色时间来精益求精，然而事实上，无论花多少时间，《Amy》都像是一个简单拼凑的产物，不乏美妙的设计，但组合在一起却毫无美感。从根本上说，制作团队不具备驾驭这一创意的实力和水平，备受期待的《Amy》遭遇滑铁卢，意味着下载游戏市场的竞争愈发激烈，玩家的需求和欣赏水平也在提高。游戏中的一些迷题，只有身材矮小的Amy可以完成，比如她要爬进墙上的洞，获得屋内的钥匙卡。事实上，从游戏反映出的身材比例看，Lana也足以应付，而无须让Amy代劳。这样的细节漏洞在游戏中比比皆是，Paul Cuisset和他的制作团队却一再的视而不见。《Amy》并没有如愿以偿的在游戏产业刮起一阵恐怖的旋风，但这款游戏的悲惨结局，却值得每一个下载游戏开发商警醒并心怀畏惧。

▼《Amy》截图。



游戏外包是与非



■《潜龙谍影崛起:复仇》将外包给白金制作室开发。

“游戏外包”在很多玩家眼中，从来不是一个令人赏心悦目的褒义词，与它有关的游戏作品，往往沦为粗制滥造、背离传统的代名词。不过，当游戏产业的一场潮流发生时，无论你是否留意或认同，潮流都会发生。很多时候，身处其中的我们难以确切定义正在发生的变化，但时间往往会纪录一切。事实上，早在十多年前它就以一种规模更小但影响深远的方式进行着，游戏外包不再是将要发生的趋势，而是当今游戏产业重要的组成部分。随着制作成本激增，市场风险加剧，游戏业的技术创新与核心用户的重心逐渐转向欧美地区，游戏外包的内涵变得愈加丰富。除了降低游戏开发预算，弥补自身技术缺陷以外，游戏外包也成为敲开新市场，实现产品自身变革的重要手段。在这个过程中，危与机并存，优秀的外包可以成就新的经典，拙劣的外包，也能将金字招牌毁于一旦。

在接受媒体采访时，小岛秀夫描绘了自己心目中理想世界的图景，“我的理想世界是星际迷航中的企业号，上面搭乘有黑人、白人、亚洲人甚至还有宇宙人，大家都朝着同一个目标共同努力。”有趣的是，小岛秀夫的理想世界就如同游戏外包的缩影：制作团队位于日本东京，音乐音效在美国加州的录音棚完成，美术设计来自台湾的团队，动作捕捉和视觉预览交给法国的专业公司。事实上，玩家耳熟能详的那些超级大作，无一不是国际化合作与外包开发的产物。本文将在接下来的内容中，为读者详尽介绍游戏外包的具体内容、价值、优势以及成败得失的具体案例。著名游戏记者 N'Gai Croal 曾一针见血的指出，“打造国际化的游戏作品，需要整合与借助全球化的开发资源，通过外包服务，大公司能够显著提升工作效率，降低成本，而提供外包服务的公司也能收获真金白银，实现差异化生存，在游戏产业的链条中找到适合自己的位置。”



◀小岛秀夫是游戏外包的支持者。

文 Drow & Delphi
编 狼来了 美编 NINA

无处不在的外包

游戏外包通常指拥有游戏版权的公司，将程序、设计、美工等工作部分或全部交由第三方公司来完成，而游戏公司内部制作组的调配或更迭则不属于外包，比如由 Sony Bend 制作室负责《未知海域 黄金深渊》的开发工作，晶体动力取代 Core Design 接手《古墓丽影》的制作。玩家眼中典型的游戏外包，像是 Ninja Theory 操刀制作的《鬼泣》次世代新作，Konami 委托 Vatra Games 开发的《寂静岭 暴雨》，或是 Slant Six Games 近日推出的《生化危机 浣熊市行动》，游戏发行商几乎将所有的开发工作都交由第三方制作室来负责，为他们提供开发预算，按照销售情况事后分红，支付报酬。其实，最普遍的游戏外包形式是将开发过程中的某一项工作或流程交给其他专业公司来完成，《光环》、《战神》、《战争机器》、《未知海域》等超级大作，无一不是这种国际化合作的产物。

游戏外包的宗旨在于，专注于做自己擅长或喜欢的事情，这类工作可以自行完成，而对于那些不擅长或者不具备应有技能的工作，交由其他专业团队来负责就是很明智的



▲ Massive Black 公司的 logo。



▲ Massive Black 公司的办公室。



▲ The Third Floor 的公司 logo。

作法了，不但可以提高工作效率，还能够弥补自身的短板。即便是数百人规模的大型团队，基于成本和效率等因素的考量，也不可能涵盖游戏开发的所有流程。以《战神3》为例，这款由圣莫尼卡工作室打造的顶尖动作游戏，同样借助了不少国际化的外包团队。比如游戏的3D模组是由Massive Black公司负责，动作捕捉来自House of Moves，视觉预览出自The Third Floor之手，游戏包装与说明书设计则是由ORIGIN Studios完成的。虽然SCEA旗下拥有专业的录音棚和动作捕捉团队，但综合实力显然不如在好莱坞声名显赫的House of Moves等行业翘楚，要想打造超一流的游戏，将相应工作交给超一流的团队来完成，就是一件顺理成章的事情了。

《战神3》的外包服务商可谓名声响亮，均为各自领域的行业领袖，比如Massive Black，这家2003年在美国旧金山建立的公司，在高质量动画、艺术图和3D组件制作领域拥有强悍的技术和丰富的经验，参与制作了《生化奇兵》《杀戮地带2》《龙之世纪》《寂静岭》等数十款知名游戏。2009年11月，出于降低成本，提高开发效率的考虑，SCEA宣布重组旗下的动作捕捉技术团队，裁减约20个职位。SCEA的管理者们考虑到了这项变动可能带来的风险，但依然决定将动作捕捉工作外包给更加专业的公司，比如大名鼎鼎的House of Move。简单的讲，动作捕捉（Motion Capture）就是利用摄像器材、传感器和电脑设备捕捉、记录专业演员的各种动作，用来驱动游戏环境中虚拟角色的一举一动，给玩家营造一种逼真、可信的体验，大幅加强游戏的真实感和互动性。

上个世纪90年代中期，House of Move在美国洛杉矶正式建立，从一开始，他们就显得颇受老天垂青，接下的首笔大单，是为詹姆斯·卡梅隆的电影巨作《泰坦尼克号》提供动作捕捉服务。此后，他们又与索尼影业签署了长期合作协议，陆续参与了《黑超特警》《蜘蛛侠》等电影系列的拍摄工作。2004年，他们被全球最大的光学动作捕捉仪器生产商VICON Motion Systems收购，此后动作捕捉服务一律使用Vicon的设备VICON MX，并搭配使用被不少从业者认为是最好的编辑软件的Diva Motion Editing Software。House of Move创始人兼首席执行官Tom Tolles高度评价了同索尼的长期合作关系："自从索尼989时代，我们就和他们展开了深入的合作，在过去十多年间，这一合作已经成为产业典范。游戏业的变迁，从对动作捕捉的需求上就可以反映出来，要求越来越专业和严格，丝毫不亚于好莱坞电影的拍摄。"在他们同索尼合作的众多作品中，最著名的游戏无疑是《战神3》和《未知海域2》。



▲ House of Move 正在进行动作捕捉。

动作捕捉大致分为预演、表演、姿态调整、数据记录转换、电脑编辑，后期制作等流程，House of Move的工作间，拥有12000平方英尺的舞台，64台先进的VICON MX40摄像机同步记录演员的全身动作和面孔变化，每个动作捕捉演员会配备三名指导，一人负责系统拍摄，一人负责检查，确保捕捉到效果最佳的动作。《战神3》的游戏主管Stig Asmussen透露，将动作捕捉业务外包给House of Move，虽然项目费用增加了约15%，但制作周期明显缩短，质量更高，相比索尼内部长期雇佣一支动作捕捉团队，前者对希望开源节流的索尼而言显得更加划算。"视觉预览"的外包服务同样如此，简单的讲，视觉预览是在游戏制作前期，通过3D动画的形式，部分或完整展现游戏中的场景与内容，将设计师头脑中构思的画面付诸于影像，在计算机上进行"预演"。这不仅提供给制作者宽广挥洒创意的空间，也帮助制作团队更直观地把握整部游戏的设计意图。

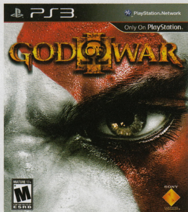
无论是场景布置、人物走位、CG制作，还是其他细节设定，都可以借助视觉预览找到最佳的拍摄方案，这一简明清晰、事半功倍的方法，有效降低了场景内容不协调、错误取景乃至后期推倒重来等开发事故出现的可能，缩短了游戏制作的周期与成本。值得一提的是，视觉预览技术一直是电影产业的法宝，但由于电子游戏作品经常涉及磅礴的城市或宏大的交战场面，CG动画的制作也逐渐向电影产业的标准靠拢，因此，视觉预览技术也得到了游戏公司的青睐。《战神3》制作团队慕名而来，敲开了该领域翘楚The Third Floor公司的大门。其首席执行官Chris Edwards表示："无论是电影还是游戏，对受众而言，两种媒介的共同之处在于，它们首先是一种体验，然后转化为记忆，最后实现某种形式的联想……我们坚信视觉预览工作是游戏制作团队值得信赖的依靠，不仅忠于执行，还可以为他们提供更广阔的艺术视野。"

从《战神3》公布之日起，这款动作游戏领域的鸿篇巨制就牵动着全球数百万玩家的心，它的一举一动，甚至每一处细节都会被外界无限放大。正因为如此，圣莫尼卡制作室就连游戏的包装封面和说明书版式设计，都找来了一家北美地区的专业公司，位于盐湖城的Origin工作室来负责。他们是一家提供包装、品牌造型、插图、3D图片原创设计的小型公司，《GT赛车》《战神》《捉猴》《沙滩机车越野赛》等系列游戏的美版封面设计都出自他们之手。设计的初衷就是为了能够引起别人的注意，这意味着设计本身必须具有某种视觉冲击力，无论是通过尺寸变化、颜色搭配还是图案组合，一款好的设计可以给观看者留下深刻的印象。只有引发了别人的关注，并产生深刻的视觉印象，才有可能实现平面设计的核心目的：信息的沟通与传递。



▲ Massive Black 公司制作的奎托斯 3D 模型。

《战神3》的美版封面主体是奎托斯的眼部特写，体现出斯巴达之魂的威严和愤怒，符合战神系列一贯的宏大、史诗氛围，而对于脸部毛孔细致入微的刻画，也反映出本作游戏画面突飞猛进的提升。《战神3》的游戏说明书，同样凝聚了Origin工作室的智慧和心血。在接受媒体采访时，他们的创始人道出了公司成功的秘诀："不要只是想你可能做得更好，梦想源于脚踏实地，勇敢的去尝试，然后实现它。"事实上，相比游戏封面设计，Origin工作室最引以为傲的工作成果，是为游戏产业的巨无霸索尼和微软公司设计Logo，2004年他们收到了索尼公司委托的一项新任务——为Playstation设计一个全新的商标造型，几个月后，著名的PS金属液态质感商标造型诞生了，直到今天，它依然是游戏商标领域的经典设计。此外，为全球无数玩家熟知的Xbox Live Arcade的官方Logo，同样出自他们之手。



▲ Origin 工作室设计的《战神3》美版游戏封面。

外包生存之道

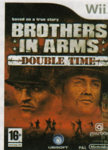
当前游戏产业，外包开发已经不再是仅仅追求低成本，而是将之与效率、质量方面的大幅度提高以及充分利用海外人才结合起来。传统外包采用上岸模式，游戏外包公司会将员工派遣到对方公司一起工作，当工作完成后，很多人才会选择留下来，使得游戏外包商成了大公司的“人才培训基地”。现在，越来越多的外包公司采用离岸模式，并不外派员工，无论接手什么样的开发项目，员工都会在本公司工作，这有效地保护了公司的核心竞争力。近年来，很多势单力薄的小公司，依靠外包服务赚得第一桶金，在游戏业打开知名度，提升自身技术，慢慢等待新的机会的同时，小心翼翼地筹划自己的原创作品，这种稳扎稳打寻求突破的策略，成为不少外包游戏公司的生存之道。一些游戏公司将外包视为壮大力量、迈向新舞台的跳板，另一些公司由于在外包领域摸爬滚打多年，在这里如鱼得水，逐渐形成了世界级的外包服务体系。



▲ Demiurge Studios 的员工合影。

2002 年，游戏设计师 Albert Reed、Chris Linder 和来自台湾的 Tom Lin 在马萨诸塞州剑桥市创建了 Demiurge Studios。三名创业者选择放弃大公司稳定的工作，就是为了能够从事自己真正喜欢的项目，但他们并非是偏执的理想主义者。年轻的 Demiurge Studios 只有解决生存问题才有未来可言。作为一家没什么名气，也缺少过硬技术力的公司，外包服务成为了可供他们选择的最明智的发展路径之一。Demiurge Studios 参与制作了《质量效应》的 PC 版，赚得了第一桶金，在公司的三位创始人看来，在一段时期内专注于提供外包服务，有利于 Demiurge Studios 积蓄力量，实现健康成长，此时游戏业的大环境也为他们带来了利好消息。游戏作品全平台化逐渐成为一种趋势，原制作团队负责 PS3、X360 版本的开发，将掌机或 Wii 版本的研发工作外包成为一种常态。育碧委托他们制作 Wii 平台游戏《战火兄弟连 双重时刻》，不仅是该系列首次登陆 Wii 主机，也是 Demiurge Studios 出品的第一款 Wii 游戏。

据悉，本作的制作费用不足次世代版本的 1/3，育碧要求 Demiurge 在 12 个月内完成项目开发。当时，他们只有 15 名员工，普遍缺少 Wii 平台开发经验，对于体感操作也缺少深入了解，公司创始人 Albert Reed 回忆道：“这段开发经历，有时像灵光一现，有时又会无功而返，甚至一些创意纯粹出于运气。Wii 平台独一无二的特性，让很多传统的设计思路变得不再适用，比如怎样通过体感的方式‘投掷手雷’，为此开发团队经历了长时间的争论。”在外包模式中，发行公司往往会设定一系列的门槛，比如综合媒体评分、销售数字等，只有达标的外包服务商才能获得游戏销售分红。像 Demiurge 这样初出茅庐的游戏制作组，为保证顺利完成外包合同，他们通常都会选择减少开发时间，避免做出风险过大创新的保守方案，这也是不少外包游戏素质不过不失的主要原因。



▲《战火兄弟连 双重时刻》游戏封面。

为了确保准时完成游戏，Demiurge 放弃了一些新颖的技术特性，同时制作团队还采用了一种被称为“Scrum”的敏捷软件开发模式。该模式认为，软件开发无法从一开始就定义产品的制作流程，研发、尝试创意、纠正错误，没有一种固定的套路可以保证项目成功。Scrum 要求开发团队，尽早制定明确的最终目标，熟悉开发流程中所应具备的素质与技术，拥有高度自主权，善于沟通协作，用高度弹性的工作方案应对各种挑战。Scrum 的开发流程通常以 30 天为一个阶段，遵循客户提供的开发项目的具体要求，团队与客户在每一个阶段开始时决定完成该项目的一部分，开发团队必须尽力在 30 天后交付成果，并且每天会用一定时间检查每位成员的工作进度，及早发现问题并设法解除。

很多外包游戏开发商在同客户签署合作协议后，除了定期交付开发成果，通常并不愿意让客户了解实时的工作进度，甚至唯恐避之不及。虽然 Scrum 的软件开发模式效率惊人，但也在一定程度上，将自身的开发状态和工作进展毫无保留的呈现在客户面前，让他们更容易发现存在的问题与弊端，甚至招致批评之声。但是 Demiurge 对此却有着不同的看法，无论如何，提出和接受批评都不应该是痛苦的过程，给出批评和建议在本质上意味着更高的期望与进步的机会，而在建设性批评面前，任何反击、争辩都是多此一举，欣然接受并身体力行，这才是良好职业素养的体现。由于《战火兄弟连 双重时刻》多达 37 个场景，涉及 5 个语言版本，导致游戏开发周期额外延长了一个月，之前同育碧保持顺畅的沟通，及时通报开发进度的做法，在此时发挥了关键作用，育碧最终作出了同意延期的决定。

人力成本始终是 Demiurge 这样的小公司需要严肃对待的问题，当他们将游戏的最终版本提交审核后，同时削减了制作团队的规模。然而，当游戏的部分内容需要再次进行调整时，制作团队立刻陷入了人手短缺的尴尬境地。总的来说，《战火兄弟连 双重时刻》并未出现太大的纰漏，最终成品质量一般，游戏最大的缺点是敌兵和盟友 AI 低下，很多时候犹如木桩一般。当玩家在前线激战正酣时，向队友下达进攻、掩护命令，他们会突然后撤，拒绝执行命令。本作 Metacritic 综合媒体评分只有 45 分，显然没有达到育碧期望的高度，不过游戏在欧美地区卖出了 35 万套，这是一个足以让 Demiurge 获利的成绩。可以想象，如果本作的销售状况不佳，很有可能导致 Demiurge 关门大吉。虽然外包服务是很多小公司的求生之道，但在这个领域依然充满着激烈的竞争和各种危机四伏的陷阱，如何从一个充满青涩的初级生，成为游戏产业的正规军。它需要的是过硬的心理素质，完善的开发机制，充足的技术力量和人才储备，但实现这些又谈何容易？



▲《战火兄弟连 双重时刻》游戏截图。



▲ Eighting 的公司 logo。



▶ Foundation 9 Entertainment 的办公楼。

就像是一片湖泊，小鱼小虾游弋在浅滩，大鱼则在深水中畅游，在游戏外包领域，同样存在着不少成功的典范，这些老店不仅有着较高的声誉，遍及全球的客户，而且借助一些知名品牌的外包开发，赚得盆满钵盈。位于日本东京的 Eighting 公司就是一个有代表性的例子，早年专门从事街机游戏的制作，2000 年正式转型为家用主机游戏的外包服务。Eighting 参与制作的代表游戏，包括《勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔》（Dragon Quest Swords:The Masked Queen and the Tower of Mirrors），作为日本国民游戏《勇者斗恶龙》的衍生作品，游戏承袭了《勇者斗恶龙》的世界观，并以 Wii 控制器作为主角手中的长剑，玩家要通过挥动的方式，以第一人称视角来进行各种战斗。本作的评价和销量尚可，快节奏的战斗系统十分有趣，但却缺少了《勇者斗恶龙》系列一贯的深度和重玩价值。

《恶魔城 审判》（Castlevania Judgment）是 Eighting 协助 Konami 开发的另一款知名游戏。本作转战 Wii 平台，游戏类型也变更为 3D 格斗。系列作品中的经典角色，比如德古拉伯爵、阿鲁卡多、西蒙、玛利亚等都将以新的造型登场，而他们独特的攻击方式也将在游戏中一一呈现。游戏的缺点也十分明显，难度不高，操作简单，对一款格斗游戏而言，角色招式过于单调无疑是一处致命伤。由其代工的游戏作品，质量大都是不过不失，没有特别差的环节，也缺少令人耳目一新的创意。Eighting 从来不是日本游戏业的明星，但它深知闷声发大财的道理，并不保守，也不冒进，广交朋友，在过去 8 年多的时间里，这家规模不大的公司年年保持盈利。2008 年它在冲绳建立了开发分部，2010 年 10 月又建

立了 Eighting 网络全资子公司，专注于网络和社交游戏的制作，此后又在札幌建立了第三家开发分部，为未来的发展迈出了坚实的一步。

在北美地区，Foundation 9 Entertainment 是从事游戏外包服务最闪亮的明星公司之一，尽管相比 EA 等产业巨头，他们还缺少知名度和影响力，但在自己擅长的领域，它是不折不扣的巨人。作为北美地区规模最大的独立游戏开发商之一，Foundation 9 Entertainment 的涉猎面很广，包括游戏、漫画和影视剧制作等，尤其在游戏外包领域表现突出。目前公司共有 650 名员工，在加州，俄勒冈州，英国和印度都设有分部。2006 年，Francisco Partners 宣布为其注资 1 亿 5000 万美元。手握巨资的 Foundation 9 Entertainment 随后开始了大规模扩张，将 Shiny Entertainment、Amaze Entertainment、Sumo Digital 和 Double Helix 陆续划归旗下，拥有的制作室数量一度达到了 14 家。它为 PSP 推出了《波斯王子 宿敌之剑》，针对 PSP 的特点，加入了新的关卡和联机模式，游戏画面基本达到了 PS2 的水准。

麾下的 Double Helix Games 又接手了《寂静岭 归乡》的开发工作，游戏延续了经典的动作冒险风格，为玩家呈现出次世代的寂静岭小镇。在剧情方面本作讲述了前军人艾力克斯寻找自己神秘失踪的弟弟，逐渐揭开令人恐惧的真相的故事。游戏从固定视角改为第三人称自由转换的视角，意在使其更符合强化战斗的设定，平庸的谜题以及大量的连击、防御和 QTE 元素，成为游戏最受玩家争议的环节。事实上，就像很多外包游戏公司一样，Foundation 9 Entertainment 出品的游戏，很难成为经典，更像是迎合市场短期需求的“大路货”。他们真正高明之处在于，始终追随着技术和产业需求的变化，做到了均衡成长，用有限的资金购入具备技术实力的小型制作组，尽量涵盖丰富的游戏类型，扩大自己的外包领域。此外，不将鸡蛋放入一个篮子中，同 Konami、Capcom、SEGA、NBGI 等多家大公司保持密切合作关系。



▲外包开发的《寂静岭 归乡》。

为你而生，为你而死



▲ GRIN 的领导层合影。

GRIN 跌宕起伏的命运，如果浓缩为八个字就是：成也外包，败也外包。当年，凭借外包开发的《幽灵行动 尖峰战士 2》，GRIN 在巴塞罗那、哥德堡、雅加达陆续设立分公司或办事处，雇员总数超过 250 人，公司发展呈现出高歌猛进的势头，成为仅次于《战地》系列开发商 DICE 的瑞典第二大游戏公司。然而，随着《生化尖兵》遭遇市场惨败，以及史克威尔背信弃义，拒绝继续支付开发费用，导致 GRIN 资金链断裂，最终只得破产倒闭。由于外包服务公司处在绝对弱势的地位，一旦对方违约停止资金供应，往往会引发各种严重的问题。目前的一种解决办法是，发行商将资金先行交付给第三方经纪公司，然后根据合同约定，由其将开发费用再支付给游戏外包公司。不过，为了争取一些重磅大作的外包合同，很多游戏外包公司都只能接受更有利于对方利益的条款。

虽然 GRIN 的结局令人唏嘘，但这间公司在成长阶段的优异表现，值得所有同行借鉴。对游戏外包公司来说，一定要有极强的学习心态和进取精神，首先要放下姿态，从那些不起眼的项目做起，全力以赴得到大公司的认可。真正的竞争优势在于，用更低的价格和成本来完成更出色的项目。当 Capcom 决定将《生化尖兵 重装上阵》项目交给 GRIN 开发时，罗列了非常详尽的条款，要求开发团队严格执行。但是在开发过程中，经常会出现一些意外，如果严格遵守规定，反而会限制项目的顺利进行。解决这个问题，不仅需要不厌其烦的沟通，更重要的是，用自己的实力赢得对方的绝对信任。《生化尖兵》作为一款经典 SFC 游戏的重制版，在开发之初，制作组就认真考虑了两类玩家群体的需求：一种是骨灰级玩家，另一类是没有玩过《生化尖兵》的玩家。该系列已经有 20 年的历史，但对不少 PS 一代的玩家而言是陌生的。

Capcom 的制作人 Ben Judd 提出要增加一个双人联机模式，但 GRIN 认为这会导致开发时间和成本增加，对《生化尖兵 重装上阵》来说，最重要的目标是用次世代技术重现经典，而不是盲目追求潮流。不过，GRIN 意识到那时很难说服 Capcom，于是采用了另一种策略：用各种理由推托、延误制作该模式，直到游戏推出内部测试版，Ben Judd 终于认可了他们的观点，Capcom 方面也对 GRIN 的坚持表示了感谢。在《生化尖兵》的最终关卡，会有一个 Master D 被爆头的经典场面。如果删除，老玩家会感到失望，而德、日、韩的游戏评级组织却禁止了该镜头。GRIN 思虑再三，最终决定制作两个版本，其中的审核版删除了该内容。这一决定不但需要额外花费大量资金，而且直接造成了游戏比原计划延期四个月发售。尽管得到了 Capcom 的支持，但是 GRIN 的创始人 Ulf Andersson 不无遗憾的表示：“玩家们常说，要带着爱看待游戏，从游戏角度讲，这么做是值得的，但是作为外包商，我们应该更多的考虑委托公司的利益，或许，这不是一个正确的商业选择。”

▼ GRIN 的创始人 Ulf Andersson。





▲ GRIN 的办公室。

《生化尖兵 重装上阵》发售后备受外界好评，连续两个月稳居 XBLA 和 SEN 销量排行榜前十位。随着昔日经典重生，GRIN 也得到了大把商业机会，Capcom 决定将《生化尖兵》正统续作的开发权交给他们，华纳兄弟同他们签署了《终结者 救世主》和《刺客联盟 命运武器》两款游戏的外包合同，此外，他们还将参与制作 Activision 的《变形金刚》新作。如果上述几个项目销售情况达到预期，GRIN 不仅将取得商业上的巨大成功，甚至将具备推出自主品牌游戏的能力。Ulf Andersson 踌躇满志，开始大肆招兵买马，同时接手多个项目，本身就意味着较大的风险，但 GRIN 上下显得信心十足，有了《生化尖兵 重装上阵》的成功，《生化尖兵》新作几乎不可能失败。为此，GRIN 高价购买了 NVIDIA 的 PhysX 技术授权，用来强化游戏中碎石、烟雾、尘埃以及武器等的特效，展现更加逼真的物理模拟效果。

《生化尖兵》主人公可以使用生物工程学的强化手臂，在都市的建筑物之间摆荡，还可以抓取、投掷各种物体，使用 PhysX 技术后，上述动作的物理表现变得更加真实。遗憾的是，GRIN 的大手笔投入以及胸有成竹的信心，并没有换来《生化尖兵》的市场成功。Capcom 曾预测本作全球销量会达到 150 万套，但实际情况是北美首发月销量竟然只有寒酸的 27000 套，经过大幅降价促销，最终销量也仅为 55 万套。如



▲ GRIN 的 LOGO。

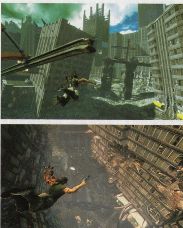

▲ Ulf Andersson 宣传《生化尖兵》。

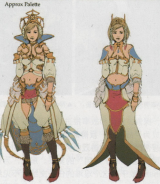
果说《生化尖兵 重装上阵》的成功在于经典重制，那么《生化尖兵》新作的折戟沉沙，很大程度上是缺乏新意造成的。后者在画面和音效上表现不错，但是流程很短，敌人种类单一，游戏后半段很容易令人感到枯燥乏味。本作的失败，给了 Capcom 西进战略当头一棒，同时也为日后 GRIN 的悲惨命运敲响了丧钟。

此后，《终结者 救世主》和《刺客联盟 命运武器》同样败走麦城，前者在美国的首月销量为 47000 套，比《生化尖兵》略高，但最终销量依然低于预期。多个外包项目失败，显然是 GRIN 不能承受之重，公司内部各部门开始陆续裁员，但 Ulf Andersson 依然决定投资公司独立研发的 Diesel 引擎，继续其自有品牌游戏《Lead and Gold: Gangs of the Wild West》的开发工作。这是一款第三人称射击游戏，寄寓了整个制作团队的开发梦想，但在资金捉襟见肘之际，占用大笔经费在一款不知何时才能发售的作品上，显得并不明智。在 Ulf Andersson 看来，公司还有一颗救命稻草，他们同 Square Enix 签署了一项价值 2000 万美元的外包合同，为这家日本游戏公司开发《最终幻想》的外传作品，代号为“堡垒”。如果这个项目能够顺利展开，GRIN 还有咸鱼翻身的机会。

Square Enix 希望这款《最终幻想》外传能够具有鲜明的北欧风格，更符合欧美玩家的口味，同时鼓励 GRIN 尝试各种革新。他们在外包协议中规定，如果 GRIN 违约或者没有达到 Square Enix 规定的项目标准，后者可以终止合作，但需要提前一段时间通知 GRIN。不幸的是，由于当年 Square Enix 一再延期《最终幻想 X Ⅱ》的发售日，同时多款主力作品销量低于预期，因此公司高层决定收缩战线，放弃这款《最终幻想》外传的研发工作。被蒙在鼓里的 GRIN，突然感受到来自 Square Enix 的各种批评、阻挠和不配合的动作，甚至有些是违反常识的刁难。比如，他们要求 GRIN 用传真的方式，发给他们游戏的源代码和音乐文件，Ulf Andersson 恼火地评论说，“他们确实提出了这种要求，这是根本不可能实现的，难道要将二进制代码传真给他们？这是在故意阻碍我们的工作，简直是犯罪。”

此后，Square Enix 变本加厉，宣称不希望看到《最终幻想》外传有着浓厚的北欧风格，而事实上，他们当初之所以找到 GRIN 合作，就是看中他们能为游戏加入浓郁的北欧风格。到了这个时候，GRIN 的制作团队意识到，也许 Square Enix 根本不打算继续履行合同。为了验证这一点，他们故意在寄给 Square Enix 的游戏概念图中，加入了一些《最终幻想 X Ⅱ》的草图，结果得到的答复是，“这根本不像是最终幻想”。两家公司的关系由此破裂，此时，资金链断裂的 GRIN 根本没有时间在合同条款上同 Square Enix 讨价还价，公司已经有两个月没有向员工发放全额工资，早先公司疯狂扩展时向银行申请的贷款也将在年底到期，Ulf Andersson 想尽了一切办法拯救自己的公司，但 GRIN 犹如一艘船底破洞的木船，沉没只是时间早晚的问题。


▲《生化尖兵》惨遭滑铁卢，给 Capcom 的外包战略造成极大的打击。

▲ GRIN 为《最终幻想》外传绘制的草图 1。


▲ GRIN 为《最终幻想》外传绘制的草图 2。

2009 年 7 月，这家 1997 年建立，经历了游戏产业风云变幻的老牌公司不得不申请破产保护。Ulf Andersson 发表了一份对外声明，指出“公司破产的原因，是一些发行商拖延支付外包报酬，造成 GRIN 资金断流”，这份声明还感谢了玩家以及其他合作伙伴长久以来的支持，其中提到了育碧、Capcom、NVIDIA 和北欧金融集团，唯独没有 Square Enix 的名字。也许是认为上述表达过于含蓄，几天后，在接受媒体采访时，Ulf Andersson 愤怒地将 GRIN 破产的原因归咎于 Square Enix 的背信弃义。或许，这样的说法会让 Ulf Andersson 的内心感到好受一些，但究其根本，近年来 GRIN 的游戏外包制作水平并没有与时俱进，一味地扩张公司规模，不一定能够转化为制作质量和效率的提升。

寂静岭与恶魔城

当一些日本厂商将自己的招牌游戏大作，外包给西方游戏制作组负责开发时，很多老玩家都难以接受这样的安排。在他们看来，外包制作组既没有参与系列作品开发的经验，也无法真正理解这些游戏的历史和传统，一味地求新求变，只能让昔日的经典沦为四不像的产物。换句话说，很多玩家认为外包制作组不具备对一款老牌游戏系列进行大刀阔斧变革的正当性，他们只是在完成一份别人付钱的工作，而缺少对游戏本身的爱和忠诚。这样的说法未免有些情绪化，当 Konami 决定将孪生变故的《潜龙谍影崛起 复仇》外包给白金工作室负责时，多数玩家还是乐见其成的。在很大程度上，玩家所质疑和担心的，还是外包制作组自身实力严重不足，将一款拥有悠久历史、拥趸众多的老牌游戏，交给一家名不见经传的制作组来实现复兴，看上去不是一件很靠谱的事情。

所以，当 Konami 宣布捷克游戏制作公司 Vatra Games 接棒制作《寂静岭》新作时，不少系列老玩家都感到五雷轰顶。几年前，外包给 Double Helix 制作的《寂静岭 归乡》令人失


▲ Vatra Games 的开发主管 Brian Gomez。



▲小岛秀夫和 Dave Cox 合影。 ▲ Mercury Steam 的公司 logo。

望，探索、解谜和故事推进的《寂静岭》摇身一变成为“战斗吧，寂静岭”，也许这样的改变更能迎合时下流行的游戏趋势，但显然无助于真正实现“《寂静岭》系列”的复兴。那么，为什么Konami敢于将这个艰难的任务交给名不见经传的Vatra Games？而Vatra Games自身的游戏理念和创新尝试，通过《寂静岭 暴雨》，究竟是洗去了这个走下坡路的老牌作品身上的尘埃，还是只淋了个落汤鸡？IGN网站用一个4.5的超低分给出了否定的回答，但这并不能掩盖《寂静岭 暴雨》是近年来最具诚意的一款寂静岭作品，它的优点和缺点都很突出，但Vatra Games的诸多尝试值得肯定。

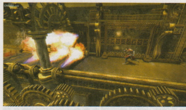
2008年，参与制作《黑手党2》的部分2K捷克分部的员工决定离职创业，组建了Vatra Games，不久之后，他们就被主要从事外包服务的英国游戏公司Kuju Entertainment收购，专司负责射击和动作游戏的开发工作。Konami是Kuju Entertainment的主要客户之一，在一次内部谈话中，前者表达了希望外包开发《寂静岭》新作的计划，而后者向他们推荐了Vatra Games。外包费用低廉，拥有开发动作射击游戏的经验，并不是两者一拍即合的主要原因。事实上，Vatra Games制作团队对《寂静岭》的理解很符合Konami的胃口。“寂静岭的核心应该是主角同小镇之间的故事，需要更多的压迫感，代入感以及令人感到无助的氛围，你无力杀光所有怪物，真正令人恐惧的，应该是游戏节奏和氛围的突然变化，在这个基础上，还要为它注入更多的动作游戏的技巧与精华”。

在外包游戏开发过程中，发行公司会派遣本公司的人员担任指导或监督，一方面确保外包游





▲《寂静岭 暴雨》并没有改变该系列衰落的趋势。





▲《恶魔城 暗影之王》毕竟有小岛组监督，无论业界评价还是销量都算不错。

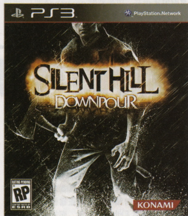
戏的内容与风格不会偏离传统太多，另一方面也可以督促和监管外包服务团队的工作。让Vatra Games感到庆幸的是，Konami欧洲分部派来的两位制作人Devin Shatsky和Tomm Hulett，很好地扮演了中间人的角色，他们表示TeamSilent的团队成员构成松散，先后开发过1–3代作品的员工只有山冈晃等三人，因此并不存在所谓的正统团队，鼓励Vatra Games放开手脚，按照自己的构思创作《寂静岭 暴雨》。曾有媒体记者质疑，《寂静岭 暴雨》的设计理念是否逐渐在《心灵杀手》化？制作团队给出的回答是：“《寂静岭 暴雨》的环境非常丰富，多样化程度超过《心灵杀手》和其他同类型作品”。于是玩家见到了更加逼真、生动的寂静岭小镇，很多场景令人过目不忘，比如残垣断壁的修道院，以及主人公在倾盆暴雨下孤独奔跑的镜头。

在动作和战斗环节上，Vatra Games的改造有得有失，引入了攻防的概念，射击的效率明显降低，似乎更鼓励玩家进行物理战斗。随着雨越下越大，敌人也会变得更加强力和凶猛。在本作中，游戏的里世界和表世界有显著的不同，里世界中增加的漩涡设定，逼迫玩家夺路而逃，紧张和压迫感可谓满点。游戏的支线剧情也是一大亮点，比如将被盗物品物归原主，释放五只笼中小鸟等，最令人印象深刻的任务莫过于电影院的放映机任务以及留声机的时光倒流任务等。Vatra Games很好地把握了创新和传统的平衡，虽然没有获得期望中的成功，但确实让这一款饱经风霜的游戏系列重新走上了复兴之路。《寂静岭 暴雨》无论是媒体评价还是游戏销量都表现平庸，但却值得《寂静岭》系列的新老玩家认真体验，对Konami而言，外包西方制作组不失为一种行之有效的办法，但每一作都更换制作公司，显得缺乏耐心，急于求成。

2003年在西班牙马德里建立的Mercury Steam用了五年时间，实现了在外包游戏开发领域的三级跳。他们卧薪尝胆，凭借《废弃之地》崭露头角，通过《耶利哥》确立了自己的产业位置，当小岛秀夫走上E3展台，宣布将和他们共同开发“《恶魔城》系列”的新作时，Mercury Steam终于站在了舞台中央。公司创始人Dave Cox骄傲地宣称：“我们有很多目标，每一个目标都和Mercury Steam的成长有关，而过去几年，我们的同行和玩家们，都看到了Mercury Steam脚踏实地的进步，过去，我们会向发行商介绍我们来自西班牙，擅长制作什么，如今，他们会直截了当地告诉我们，一起来制作一款出色的游戏吧。”据Dave Cox透露，原本《恶魔城》的次世代新作是用3D技术重制昔日的经典，不过在制作过程中，Konami很赏识Mercury Steam的制作团队，最终决定开发一款全新的作品：《恶魔城 暗影之王》，并派遣小岛组参与游戏的开发。

至关重要的一点是，Dave Cox曾担任《潜龙谍影》的产品经理，和小岛秀夫是旧识，双方在沟通和信任感方面并不存在问题，在遭遇困难或工作争论时，双方总能够适时的达成妥协。小岛秀夫的言传身教，使开发团队在工作能力和气质上都有显著提升。Dave'Cox表示：“小岛希望我们创造出更丰富的角色，对我们非常信任，让我们放手去做。这样一位广受尊敬的设计师担当顾问，却不对我们进行过多干预，相反，他很喜欢我们的工作方式和成果。在遇到问题时，比如唇部动作同步的问题，小岛组很快地帮忙解决。他非常注重细节，给我们带来了难以估量的影响。”《恶魔城 暗影之王》尽管不是一款能够让留恋2D《恶魔城》世界的玩家感到欢欣鼓舞的作品，但游戏在画面、核心战斗系统以及时间长度方面的优异表现，再次证明了成长中的Mercury Steam的巨大潜力。

《恶魔城 暗影之王》双平台版本销量轻松突破一百万套，Metacritic综合媒体评分达到了85%，在外包游戏领域，这无疑是一项傲人的成绩。Mercury Steam借鉴了《战神》、《波斯王子》等动作游戏的成功元素，比如Boss战时的QTE、怪物骑乘系统以及光、暗两种吸魂模式等。增加更多的室外场景，游戏音乐和画面保持了系列一贯的高素质。不过，由于游戏取消了迷宫探索、武器收集等恶魔城的经典要素，还是招致了部分玩家的不满。《恶魔城 暗影之王》的成功，很大程度上在于Mercury Steam讨巧般地将本作塑造为各类成功游戏元素的大杂烩，但《恶魔城》本身的味道却并不浓郁，不过，他们已经获得了弥补遗憾的机会。近日Dave Cox透露，Mercury Steam得到了Konami公司的授权，正在全力以赴开发《恶魔城 暗影之王》的续作。



外包与西进





▲《生化危机 浣熊市行动》业界评价不高，不过销量尚可。



▲ Capcom 美国总部办公室一角。 ▲ Slant Six Games 的官方 logo。



▲《生化危机 浣熊市行动》宣传图。

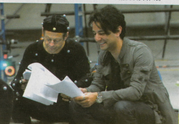
进入次世代以来，Capcom 是众多日本厂商中最早也最坚决挺进欧美市场的游戏发行商，其西进战略的重要一环就是寻找合适的西方制作组，外包旗下的经典游戏品牌，经历了先前的失败和阵痛，Capcom 变得小心翼翼，目前外包的游戏大多是其经典作品的衍生或非正统续作。Slant Six Games 就是他们最新的合作伙伴。这家公司由部分索尼前员工创建，所以索尼将《海豹突击队》在 PSP 和 PS3 平台的新作交给他们开发，这为其积累了公司初创时必要的资金，也让游戏业记住了这家名字有点拗口的新公司。Slant Six Games 最初只有 10 余名员工，他们的首个项目是为 PSP 游戏《虹吸战士 黑镜》制作图像引擎，本作成为 PSP 中期阶段画面最好的游戏之一，Slant Six Games 的努力功不可没。随后他们相继制作了两款《海豹突击队》PSP 游戏，包括大幅强化战术布置的《战术打击》以及系列在 PSP 上的正统续作《战术打击 2》，在这个过程中，公司人员规模扩大到 100 人。

只有多人游戏内容的《海豹突击队 对峙》，是 Slant Six Games 推出的首款次世代游戏，作为当年北美地区最受欢迎的 PS2 联机游戏，《海豹突击队 对峙》保留了系列的精髓，强调团队配合和战术布置。虽然《海豹突击队》从来不以画面著称，但本作的贴图确实表现一般，场景设计还算优秀，在比过去扩大数倍的同时，十分注重足以影响战斗走势的细节设计。玩家抱怨最多的，可能就是游戏漫长的读取时间，以及最初版本的几个明显 BUG。虽然擅长制作多人联机游戏，但论功力和火候尚有明显不足。应该说，Slant Six Games 时代的《海豹突击队》，制作质量并未倒退，但系列拥趸期待的飞跃也没有实现。此后，开发主管 Dan Mcbride 兴奋地表示他们已经接手一款具备世界级影响力的重磅游戏，它就是《生化危机》系列的衍生作品，以 Umbrella 公司保安部队的视角展现发生在《生化危机 2》和《生化危机 3》之间的事件，强调四人小队配合的第三人称射击游戏《生化危机 浣熊市行动》。

对于 Slant Six Games 能否保持《生化危机》原汁原味的风格，玩家普遍不做过多的期待，但是在网络游戏方面，Capcom 的选择是明智的。Dan Mcbride 在接受媒体采访时，表示公司在海豹突击队几款作品上的表现，打动了 Capcom 公司的高层，双方一拍即合，后者承诺给予 Slant Six Games 足够自由的开发权限。《生化危机 浣熊市行动》中的四名成员有着自己专属的技能和战斗特点，还引入了流血和病毒感染状态。在本作中，Slant Six Games 加入了“三角冲突”的动态事件，即游戏包含三个阵营，美国政府派遣的特种部队，Umbrella 公司的保安部队以及各种生化军团。在玩家同丧尸战斗时，还要提防美国特种部队，此外，还可能会发生各类随机事件，比如舔食者，猎杀者或者暴君突然登场，无差别的攻击场景中的所有人。本作各个平台的综合媒体评分全部在及格线以下，不过凭借生化危机的影响力，首月销量超过 50 万套，应该能让 Capcom 松一口气了。

《生化危机 浣熊市行动》的风格相当黑暗，是 Capcom 重点培养的射击游戏品牌，在游戏中玩家可以移动射击，寻找掩体，由于玩家扮演的是 Umbrella 公司的保安部队，游戏的目标除了消灭丧尸，还包括清理掉人类幸存者。游戏的单机模式并非 Slant Six Games 擅长的内容，自然没有达到玩家的期望，场景虽然很大，但缺乏可探索的内容，众多老角色的登场，显得有些生搬硬套，AI 表现也不能令人满意。故弄玄虚宣传的可以干掉里昂的设定，最后草草收场，充其量只是一个噱头。在多人游戏方面，生化危机模式、英雄模式和生存模式各具特色，节奏明快，对战紧张刺激，保持了 Slant Six Games 一贯的策略性和娱乐性并重的风格，坦率地说，如果能够忍受游戏不伦不类的单机模式，本作的联机对战还是充满了乐趣的。考虑到本作遭遇媒体恶评，以及《生化危机 6》刚刚宣布，本作充其量只是 Capcom 的一款试验性质的作品，是否有充足的后续支持尚存疑问。

Ninja Theory 是 Capcom 的另外一个游戏外包合作伙伴，如果说《天剑》和《奴役》的人设风格多少反映了东西方的文化差异，那么，《鬼泣》新作中但丁颠覆性的形象，则遭致全球《鬼泣》爱好者们的一致口诛笔伐。有玩家甚至发现，但丁的新形象酷似 Ninja Theory 的创始人 Tameem Antoniades，后者在接受媒体采访时解释说：“但丁比我小了 15 岁，而且远比我帅的多，我们两个的共同点就是黑发，并且都是男性……事实上，我们最初设计的但丁形象与前几作十分接近，是 Capcom 一直再要求我们修改，创作一个日本人绝对想象不出来的但丁形象。”不过，Capcom 也设立了一道安全线，本作故事发生在《鬼泣》的平行时空，讲述了年轻时候的但丁在 Limbo City 的冒险，并非正统剧情。



▼ Tameem Antoniades（右）为动作捕捉演员讲戏。

作为 Capcom 的一面金字招牌，开发伙伴的选择自然慎之又慎。据悉，两家公司在初次接触后十分投机，很快进入了实质商讨阶段，确定合作计划后，由 Capcom 主导对但丁形象进行了大刀阔斧的改变：粗鲁、缺乏经验的年轻但丁，使得外界批评之声不绝于耳，但是 Tameem Antoniades 还是乐观的表态说：“这就像是丹尼尔·克雷格在《皇家赌场》中所做的，玩家最终会习惯（但丁的）变化的。”本作将在今年发售，Tameem Antoniades 希望游戏能够在各方面超越白金工作室的《猎天使魔女》，“它是这一领域的新标杆，我们的目标就是向其发起挑战。游戏的操作性和流畅度是衡量《鬼泣》新作是否优秀的重要依据，此外，我们也会仿效《猎天使魔女》的开发侧重点，提供战斗之外丰富的创新，白金工作室就是这样取得成功的。”





▲《鬼泣 DMC》尚没发售就引起争议。

尾声

游戏外包，不再是一片平静的水面，竞争压力和开发风险与日俱增，显然，这需要外包公司付出切实的努力，保持勤奋、创新和拥有危机意识的工作精神，不为市场风吹草动轻率改变公司的发展思路，在短期内形成制作组与发行公司之间的信任、默契和共同进步……事实上，真正的困难在于，这些并不难被归纳，但很难长期落实。

《未知海域 黄金深渊》开发秘话

一个与PSV的硬件研发几乎同时启动的游戏，如何将家用机的画面搬到掌机上？

2008年春季，SCE的一群高级管理者们举办了一次高层会议，讨论他们的第二部掌机。SCE全球工作室总裁吉田修平对这次会议记忆犹新，最让他兴奋的是他所掌管的部门这次扮演了更为重要的角色。

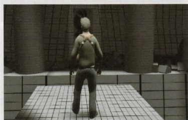
在这次会议上，SCE社长平井一夫表示他希望第一方工作室在该主机的设计中扮演积极角色，这对于外人来说可能没有什么，但在吉田修平看来，这几乎是SCE整个公司运作方式的完全改变，他说："过去软件与硬件开发部门之间的交流非常少，尤其是在新硬件方面，因为涉及到保密问题。SCEI在信息共享方面有着极其严格的保护措施，一直到PS3时代都是如此，所以这次是企业文化与经营方式的一次改革。"

吉田修平就是这场改革的推动者，他经常往返于美国与日本之间，充当SCEI总部硬件研发中心与软件部之间的中间人，他和平井一夫一样擅长英语。他说："这需要建立起双方关系，不是平井说'你们俩谈一谈'就能搞定的，所以就有像我这样的人进驻东京，参加每一场平台讨论会……他们会将最新技术告诉我，然后由我分配给全球工作室的对应团队。"

其中的一个团队就是Bend Studio。在PSV的第一次高层会议之后，吉田修平就找到了这家工作室，让他们为PSV开发一款最能发挥其硬件实力的标志性大作——《未知海域 黄金深渊》！

锁定首发

Bend Studio的名字取自其所在的地区——俄勒冈州Bend市。俄勒冈州人烟稀少，Bend已经是该州最大的城市。Bend Studio过去曾开发了《抵抗 复仇》(Resistance: Retribution)，这是他们4年来的第四款PSP游戏，也是他们10年来首次开发非《虹吸战士》的作品。



▲最初开始设计《黄金深渊》的关卡时，Bend团队先用了这种极其简单的画面确保一切正常，然后才开始添加画面细节。

Bend工作室的核心人物是两位总监：John Garvin和Christopher Reese，他们是SCE旗下最具实力的开发团队之一，他们开发的游戏连续两年获得IGN的"年度最佳PSP游戏"大奖。同时他们也是一个极为低调的工作室，比起鼎鼎大名的顽皮狗，Bend Studio这个名字可以说是籍籍无名。Bend之所以决定开发掌机游戏，是为了保持较少的员工数量，维持低成本经营。

Garvin说："我们是一个只有43人的小工作室，要做的却是3A级第三人称视点动作游戏，这是我们从PS2转型到PSP的理由之一……我们不想发展成次世代游戏的那种巨型团队，而做一个一流的PSP游戏只需要一个小团队。然后索尼要做次世代的掌机，于是我们就没有什么选择了。"

在《抵抗 复仇》之后，Bend准备开发该作的续作，并启动了初期设计工作，但随着PSV的设计逐渐成型，他们的焦点也逐渐转移。Reese说："我们都听说了PSV，知道索尼需要一个首发游戏，我们知道自己必须参与，所以就开始进行筹划了。"

他们选择的题材是顽皮狗的"《未知海域》系列"，当时该系列只推出了一部作品，虽然业界评价不错，但名气还不像后来那么显赫。Garvin说，选择《未知海域》的理由有几点，首先是他们都喜欢该作，知道《未知海域2》将成为一款伟大的作品，该系列将会变得越来越强大。而且他们相信《未知海域》的玩法非常适合PSV的新操作界面。2008年6月，Bend工作室拿到了PSV的第一个试作机，当时的这款试作机是与PSPgo相似的滑盖造型，Bend工作室拿到机器后将全部精力都花在操作界面的研究上，包括触控式的肉搏、投掷手榴弹、检查可疑物体、触控的日志、镜头控制等等。

3年半之后，这些设计创意都融入到了最终成品中。

Bend对于开发首发游戏早有经验。在2004年，他们将自己分成两个小组，一个组开发PSP首发游戏《虹吸战士 罗根之影》，还有一个团队同时制作PS2的《虹吸战士 黑镜》。但是他们渐渐发现以自身规模很难同时制作两个游戏，所以最后回归到同时只做一个游戏的原则。可能是因为这次的经历，Bend一开始就决定专注于PSV的《未知海域》新作，并且无论如何要在主机发售同日上市。Reese说："对我们工作室来说，达成内部与外部目标极其重要，在此过程中，他们（SCE）还不断提醒我们一定要在首发之前做好。"

黑暗秘密



▲根据Garvin的早期概念文件，本作的原名之一为《未知海域 黑暗秘密》，Garvin表示他想了大概五六个暂用名。

在2008和2009年间，Bend团队一直在构思未命名的《未知海域》新作创意，项目名多次变更，有"Project X"，有"黑暗秘密（Dark Secrets）"，后者被放弃的原因是其缩写为"DS"，不知道的还以为是《未知海域》要移植给NDS了。其实从某些方面来说，《未知海域 黄金深渊》的开发过程确实有点像任天堂的第一方首发游戏，即软件开发团队能够在初期就可深入调用硬件的研发资料与开发工具，使其能在主机首发阶段做出充分发挥其硬件特性的游戏。

由于及早掌握了PSV的技术构造，Bend成为最了解PSV的游戏开发团队之一，同时也要肩负起指引者的任务。索尼还要求他们帮助硬件工程师们改良主机的设计。PSV硬件上的细枝末节在不断修改，Bend每隔三个月就会获得几个新版的开发套件。Garvin说："一切都在不断变化。第一年，我们的主机没摇杆也没按键。那一整年，我们工作室里只有一部开发套件，其大小跟电脑差不多。当开发工具终于有了摇杆，我们还得用六轴手柄进行拆卸改造，用金属钳将其装到触控垫上。有时候15名美工只能共用一部开发机。早期的触摸屏技术花了几个月的时间才做到满足游戏所需的足够响应速度……这真是苦了我们的美术团队，因为他们初期只能用PSP的屏幕暂代，到后期才换成OLED屏幕。"

Reese 身为 Bend 的技术组主管经常与 SCEI 的硬件团队联系，一有新的开发工具就拿来试用。他称这种状况为“眼花缭乱”和“令人沮丧”，他的团队经常发现硬件或软件开发工具包里的重大问题，不得不重新考虑其他的办法。他说：“当然，最难的问题之一是如何确保在硬件出现大问题的情况下仍能将游戏做下去。索尼内部进行了深入的交流，问题会被迅速解决，这对于扫清障碍是必须的。”

在硬件设计的初期同步进行游戏开发，最大的问题就是硬件设计本身是在不断变化的，而游戏设计也要随之不断变化。在“NGP”的初期讨论中，有许多虚无缥缈的课题，比如“是否该有摇杆？”确定会有摇杆之后，又经过了无数次讨论才把摇杆的位置给定了下来。其实进化最大的零部件还是屏幕，OLED 屏幕是在游戏开发后期才确定的，在此之前 Bend 的开发人员从没想过 SCE 会用这么高级的显示屏，毕竟当时也没有工厂能生产 5 英寸的 OLED 屏幕，他们只能尽可能用临时做的屏幕样品构想游戏做好之后的成像效果，以及对游戏性的影响。

吉田修平深知在 PSV 的第一方游戏开发团队中，Bend 工作室的日子最不好过，因为他们的工作是“推向画面极限”。在主机首发阶段就定下如此目标，确实是在游戏界前所未有的事。Bend 还要时不时地制作一些技术演示 DEMO，然后索尼会带着这些 DEMO 告诉第三方 PSV 能做出怎样的游戏。这些 DEMO 也导致泄密事件的发生——媒体早早地收到了“索尼在制作掌机版《未知海域》”的风声。

剧本原案



▲这张来自 2010 年 1 月的概念图展示了 Garvin 对游戏剧情的构思，其中部分设定后来进行了改动。

当 Reese 花大量时间协助索尼硬件团队设计 PSV 的同时，Garvin 正在与另一个兄弟部门合作——顽皮狗工作室的创意总监 Amy Hennig 为《黄金深渊》的开发提供了大量的帮助。Garvin 表示，当初说服索尼让 Bend 开发 PSV 版《未知海域》没有费什么口舌，但是与 Hennig 探讨具体游戏内容花了很多的时间。回想起 2010 年初与顽皮狗的一次会议，Garvin 说那是最重要的一次会议，也有点令人恐慌。

在 2010 年初，《黄金深渊》已开发多时。顽皮狗提供了大量素材供 Bend 使用。Bend 用这些素材做出了一个能在 PSV 上顺利运行的《未知海域 2》街道关卡，制作这个 DEMO 的目的是测试同屏最多能显示多少个多边形。Bend 成功地将所有动作还原，也构思了一些角色与剧情概念，然后与顽皮狗开了一次大型会议。Bend 派了十几名主要人员与顽皮狗方面的多位核心成员进行讨论，Garvin 对 Evan Wells、Amy Hennig 等人进行了讲解，结果他提出的所有构想都被否决。不过从这次会议回来之后，Garvin 说：“我对《未知海域》有了更清晰的认识，包括主要角色之间的关系，以及《未知海域》的未来计划。”Garvin 和他的团队在这次会议之后只能对情节与角色重新进行构思，好在已经制作的场所与历史线索都得以保留。



▲这是《黄金深渊》早期开发阶段的河流画面。

顽皮狗方面对于《未知海域》其实有一系列的不成文规定，比如故事必须是基于历史与现实，不能是凭空捏造的幻想；游戏中的历史线索必须要有实际历史研究为依据，要有神秘色彩；要有大量的敌人可与之战斗；要有解谜、冒险与幽默成分；故事要峰回路转，对话要有趣……

《黄金深渊》原本的剧情线索是西班牙方济各会传教士 Marcos de Niza，之后在地点、人物与剧情方面花了很多时间。剧本要不断交给 Amy 审阅，在整个 2010 年，剧本在来来回回之间进行了多次重大改动。比如在原来的剧本中有一个叫做 Salazar 的重要角色，Amy 认为此人与《未知海域》一代中的罗马人太像，所以要求将其取消。到了 2010 年末，剧本才基本定下来，故事主线锁定为德雷克与杰森·但丁之间的冲突。

最大的挑战

在与索尼高层的那场重要会议的三年半之后，《黄金深渊》准时完成，并于 2011 年 12 月 17 日在 PSV 日本首发之日上市。据 Reese 所说，《黄金深渊》做完之后他们只休息了一天，紧接着就回到办公室上班。比起做完游戏后能放假一个月以上的多数其他团队，这真是令人愕然。理由是《黄金深渊》日版先发售，紧接着 Bend 工作室还要准备美版。

日版的《黄金深渊》获得了积极反响，人们赞叹它与 PS3 游戏质量的接近，并盛赞其为有史以来画面最好的掌机游戏。不过缺少多人模式，以及缺少大场面成为人们批评的焦点。游戏系统方面最受诟病的地方是近距离肉搏必须以触摸屏操作，不像平台动作部分可以任意选择。对此 Garvin 说：“这是一部带触摸屏的主机，我不明白玩家为什么会有这种反应。PSV 不是一个装上屏幕的六轴手柄，它有触摸屏、背部触控板、摄像头……我们一开始的目标就是做一个《未知海域》的 PSV 版游戏，如果做得和 PS3 版一样那就失败了。我们要摸索 PSV 的特性，使其成为不一样的游戏体验。如果有人说‘我试过了，但是那样不好玩’那我也无话可说，但是我经常听到的是‘PS3 版就不是那样的，为什么你们要那么做’。将一个成熟的系列带到新设备上就是有这种危险，某些核心粉丝就是不接受任何改动。我认为用划屏的动作杀敌比按□键有趣。”

也有人猜测是索尼的产品开发部门强制 Bend 大量使用 PSV 的特定操作界面，使得《黄金深渊》成为 PSV 的一个“技术演示 DEMO”，就像当年 Factor 5 使用六轴特性制作《龙穴》一样。对此 Garvin 表示这完全是 Bend 自己的主意，与索尼无关，他说：“做 PSV 游戏就应该使用前后触摸、摇杆、按键、摄像头与陀螺仪，如果没用这些功能，还做 PSV 游戏干嘛？”

《黄金深渊》的美版在日版的基础上进行了一些改动，主要是调整了难度，增加了一些隐藏要素。Garvin 说，这是他职业生涯中所做的成本最高的游戏。他说：“《未知海域 黄金深渊》对于新主机、新品牌、新引擎和首发游戏来说是一场完美风暴，实现其中的任何一点都很难，要全部实现就……如果再来一次，我可不敢担保会不会再揽下这份苦差事。这是我们大多数人所遇到的最大的挑战。”



小小鸟，大梦想：芬兰游戏业现状考察

在“怒鸟”的故乡，一场前所未有的休闲游戏行业创业热潮正汹涌而至。

去年12月6日，芬兰皇家举办的独立日庆典上，邀请了各界名流出席。在这次晚宴上，有一个女子特别引人注意，不是因为她的相貌有多姣好，而是因为她穿的衣服——以《愤怒的小鸟》为灵感设计的晚礼服可谓惊世骇俗，令人难以置信地出现在庄重的皇家晚宴上。于是这张照片在网上疯传。照片中的女子是Rovio公司联合创始人之一的Peter Vesterbacka之妻。

《愤怒的小鸟》正在成为人类历史上玩家数量最多的游戏，它的成功使芬兰政府充分意识到游戏业的巨大潜力，并且通过Tekes组织向游戏产业提供资金援助。每年芬兰政府会向Tekes提供5.5亿欧元的资金，由其分拨给高科技行业的各种公司，其中提供给游戏公司的有200～700万欧元。由于欧债危机Tekes获得的政府基金正在减少，不过游戏业所获的基金保持不变。在欧洲，芬兰向游戏业的直接资金赞助比例是最高的。

小作坊的天堂

芬兰只有540万人口，却有超过70家游戏公司，其中大多数是在芬兰政府的扶持下诞生的小公司。大约一半的芬兰游戏公司不到两岁，三分之二的公司员工数量不到10人。他们的收入也很微薄——在2008年，只有42%的芬兰游戏公司年收入超过20万美元。到2010年，这个数字提高到54%，年收入超过100万美元的公司达到22%。总体而言，芬兰游戏业的成长速度是令人满意的。

Rovio的成功对整个芬兰的游戏产业发展方向有着重要的指引意义，休闲型手机游戏成为争相开发的游戏类型。近年来由于诺基亚的处境艰难，很多被裁员或自动辞职的技术人员被手机游戏业所吸引。如今在芬兰比较有名的游戏公司有Housemarque（代表作《Dead Nation》）、Frozenbyte（代表作《Trine》）和Recoil（代表作《Rochard》）等，他们大多已完全放弃传统的光碟游戏，全身心投入到手机游戏和数字发行的其他平台游戏。Remedy也许仍然会开发光碟版的《心灵杀手》续作，不过从《心灵杀手 美国噩梦》转为数字版一事不难发现，Remedy也在谋求向着数字发行的时代转变。

芬兰游戏产业研究机构Neogames的主管KooPee Hiltunen说，传统的游戏产业经营方式已经不适合芬兰。“我们很冷，很偏远，人力成本很高。不是那么容易找到发行商。”

Remedy联合创始人之一、Recoil创始人Samuli Syvahuoko回忆说，在2007年他带领的团队曾准备开发一款3A级大作，获得了450万欧元的投资。这款游戏的暂名为《失落的地球》（Earth No More），是一款高端的末日题材FPS，他们用筹到的钱做了一个DEMO，然后到处向发行商兜售该项目，但是还没找到愿意接受的发行商，他们获得的风险投资就已消耗殆尽。此时金融危机爆发，没人愿意为原创新作投资，他的游戏也就不了了之。Recoil差点破产，一半的员工都离开了，只剩下20个芬兰人和一个“疯狂的法国人”。他们决定在饿死之前最后再做一个游戏。这款游戏就是在PSN和PC上推出的《Rochard》，原本其预定发售时间是2011年4月，可惜碰上了PSN黑客事件，后来延期到9月份。Syvahuoko承认，因为同期大作太多，这款《Rochard》销量并不高。如今Recoil正在开发iOS和Android游戏，将会以旅行为主题。

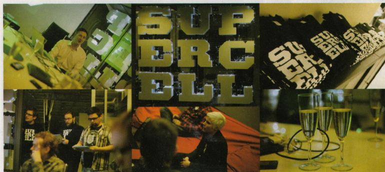
风险投资暗流涌动



iOS的流行拯救了芬兰游戏业，Rovio的成功使大量风险投资流入芬兰，很多小公司因此受益。Grey Area就是一个典型的例子。这是一家很小的公司，办公室里到处都是豆袋椅，进门前要先把鞋脱在外面。迄今为止，他们只发行了一款游戏——iOS的《Shadow Cities》。他们从风投公司获得了190万欧元的投资，其中一家风投公司是London Venture Partners，也就是前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森参与创办的公司。首批风投于2011年2月到账，第二轮风投有250万美元。

Grey Area创办于2009年，创始人是原爱立信的三名员工。他们的《Shadow Cities》于2010年在芬兰上市，2011年中在美国推出。如今公司已有16名员工，第二款游戏即将上市。所谓的“Grey Area”是现实与游戏之间的灰色地带，《Shadow Cities》是iOS的网游，玩家在真实的世界里游玩，以征服不同的地区为目标。游戏的制作难度和开发成本都不高，却能让这样的小公司打入全球市场。

Supercell是一家规模相对较大的新公司，首席执行官Ilkka Paananen是一个热情洋溢的人，他说：“我们非常相信游戏与娱乐的消费正转向休闲、互联的平台，远离专用游戏机。”他预测平板电脑将在未来几年内成为访问所有娱乐产品的标准平台。Supercell的梦想是将Zynga那种休闲游戏与《魔兽世界》那种核心向游戏



连接起来，他们的第一款游戏《Gunshine》以Facebook为主要目标，这是成本最高的网页游戏之一，采用免费游玩的方式，以道具收费，目前已经有30多万稳定用户。接下来Spuercell的新作是《宠物大战兽人》和《战斗伙伴》，都是面向iOS和Android，前者是一款可爱的经营模拟游戏，后者是回合制战斗游戏。

Supercell的发展速度很快，在不到一年半的时间里，公司的员工数量从6人增加到46人，主要靠的是多家风投公司的总共1500万欧元投资。Supercell由始至终没有开发传统家用机和PC游戏的打算。

Lifeline是一家幸运的后起之秀，他们在游戏开发上已经有过6次投资，最少的一次只有100欧元，最多的一次是15万欧元。目前公司只有17人，但他们深受Tekes的器重，因而获得了30万欧元的政府资助。但是这家公司对待他们获得的投资似乎不那么上心，他们的投资回报率通常在20%以下。如果是在过去传统的游戏产业运作方式，这种公司根本不可能存在。

位于芬兰北部的Housemarque是该国最老牌的游戏开发商之一，由Harri Tikkanen和Ilari Kuittinen创办于1995年，最近开发了丧尸射击游戏《Dead Nation》和育碧发行的2D动作冒险游戏《Outland》。近年来该公司也是专做下载游戏，XBLA、PSN、iOS和PSV都有，不过也有一款PS3/X360的零售游戏将于今年上市。

Housemarque代表了芬兰老牌游戏开发商在这个新时代里的迷茫与彷徨。一方面主机市场仍是他们的业务核心，另一方面他们也在新类型与新平台上试水。该公司有31名员工，以及一个特别研发团队。此前他们的《Dead Nation》下载量高达400万，该作的最新DLC是他们自己出钱开发，收入可由他们自己全数获得，对他们来说这已经算是捡到了大便宜。他们将此视为走向独立发行所迈出的“半步”。

平台动作游戏《Outland》的画面美丽、业界评价极高，可惜也成为2011年PSN黑客事件的牺牲者，就像Recoil的《Rochard》一样。该作由10人团队开发两年而成，虽然制作质量获得认可，代理发行商育碧表示没有为续作投资的打算。

Kuittinen说他总是过得提心吊胆，必须要不断投资于开发新作，尝试新方向，努力迎合“以光速不断变化的市场”。对于新作《Frumins》，他知道在拥挤而竞争残酷的iOS应用市场不能报有太高的幻想，虽然他们花了3年时间和数十万欧元制作了这款质量出众的游戏，但是AppStore的应用数量太多，要引起人们的注意越来越困难。Kuittinen说：“这就像往湖里扔石子一样。”

创业者的热土

Remedy坐落于赫尔辛基的卫星城Espoo，整个小镇的四周都是芬兰标志性的山毛榉树林。创造了《马克斯·佩恩》和《心灵杀手》的Remedy是芬兰名气最大的核心游戏开发商。该公司主管Oskari Hakkinen承认，《心灵杀手 美国噩梦》变成纯下载游戏确实是为了进行市场摸索。Hakkinen认为如今的风险投资与上世纪末的网络泡沫不同，市场是真实存在的，盈利前景



是丰厚的，但市场过于拥挤也是客观事实。

Remedy的另外一个主管Matias Myllyrinne是一个生活多姿多彩的人。苏联解体时，芬兰陷入了严重的经济衰退，那时Myllyrinne去了英国谋生，在伦敦的一家酒店里打工。那段时间他碰到了许许多多的名人：他曾把著名说唱歌手Busta Rhymes赶出房间，好让前法国总统希拉克能住进去。他曾把以色列总理带到他的客房，曾与一个挥舞着乌兹枪的摩萨德特工共用一部电梯。小时候他曾在坦桑尼亚和菲律宾住过一段时间，他曾到过科索沃边境，那里的士兵硬要帮他洗车轮，然后要他付“清洁费”。他丰富的人生经历本身就像是一个游戏。

在距离Remedy不远的地方，有一个为创业者们准备的产业园，叫做Start-up Sauna。它其实就是Aalto大学旁边的一个大型白色仓库改造而成，而这所大学是赫尔辛基科技大学、赫尔辛基经济学校与赫尔辛基美术与设计大学在2010年合并而成。仓库改造的办公空间有三层，占地700平米，虽然并不是一个豪华的办公室，但它最吸引人的是向“黑客与创业者”免费提供办公场所。这也是芬兰软件业创业热潮的一个直观表现。

Start-up Sauna吸引了媒体的广泛关注，政客们也积极提供指引。在各种创业项目中，游戏最受重视。在整个园区有40名“教练”，对那里的创业者进行指导，Rovio的Peter Vesterbacka和Lifeline的Petteri Koponen就是其中的两名“教练”。Tribes工作室是园区里比较有实力的创业者，其开发人员来自Bugbear等传统游戏开发商，他们的第一款游戏是《天鹅绒日落（Velvet Sundown）》。游戏的概念简单而独特，设定于一艘豪华游艇上，可以6～11人玩，每个人扮演不同的角色，有不同的目标要完成。该作原定于2011年初发售，结果足足延了一年多。不过它的潜力值得期待。

新产业革命

坦佩雷是芬兰的第二大城市。1820年，苏格兰工业家James Finlayson在那里建了一个磨坊，标志着该市工业化的开始。如今它已成为整个北欧最大的非沿海中心城市。在坦佩雷也有一个创业者基地，叫做“新工厂（New Factory）”，与Start-up Sauna一样，“新工厂”的创业者们也是以游戏为主要方向，其中70%的创业者都是手机应用及游戏开发者。

在坦佩雷有23个游戏公司，但总人数不过70人左右。最近Rovio在这里建立了一个新办事处，将容纳25人左右。在坦佩雷当地的学校里，还有不少游戏开发者俱乐部。近年来，芬兰的这个旧工业中心，以游戏为代表的新经济正快速崛起。“新工厂”主管Jukka Matikainen表示，所谓的“创业精神”正在完全改变，“在大学里花5年时间拿个理工科学位，然后到马路对面工作成为一件很常见的事。现在的创业文化变成了流行文化，当个企业家成为一件很酷的事。”

“新工厂”的一个重要赞助商是诺基亚，所以里面有很多诺基亚的开发套件，但是那里的创业者们却都想着开发iOS游戏，这确实有些讽刺。音乐培训游戏《WildChrods》是“新工厂”孵化出来的一个成功之作，它诞生自Mikko Kaipainen开办的Ovelin公司。Kaipainen说，85%学过乐器的人因为缺乏动力而放弃。而他开发的这款iPad游戏将练习乐器与游戏巧妙结合，玩家通过演奏乐器将逃出动物园的动物抓回来。这款游戏被《卫报》等主流媒体广为报道，并获得多项大奖。

这些芬兰的创业者与游戏开发者们充满了有趣的想法，他们需要的不是当个“老板”或者找份工作，在当今的经济形式下，没有什么工作是稳定的。他们需要的只是自由创作的机会，以当今休闲游戏市场的特性，谁都有成为下一个Rovio的可能。其实芬兰的游戏业现状正是全球游戏业的缩影，传统游戏产业的格局正发生激烈变化，小开发团队正迎来最大的机遇与挑战。



"行"者的旅途：《Journey》开发秘话

从坦克到忍者——华人制作人陈星汉讲述《行》的创意演化过程



《花》做完之后不久的某一日，Thatgamecompany（以下简称TGC）与《战神》团队的一些重要成员，以及SCE Santa Monica工作室的其他成员坐在一间小屋子里，在那里TGC演示了一个在PC上运行的FLASH游戏原型。

这个游戏原型简单到像一个雅达利时代的游戏，与TGC以往作品的美丽风格形成鲜明的反差。游戏中的"主角"是一个带根直线的圆圈，看起来就像个小坦克，画面采用的是俯视视点。操作者从A点移动到B点，彼此之间发生互动就会获得奖励，比如一个人在地上留下一条前进的轨迹，另一人沿着轨迹前进就能加速。如果两人黏在一起，镜头就会拉远，看到更远的地方。

制作人Robin Hunicke说："这个程序原型的整个想法是测试完全无声的动作游戏体验，动作本身就是最有力的语言，而且你不会知道自己遇到以及与之同玩的人是谁，或者他们来自哪里。"

TGC认为，如果在这种毫无感染力而言的简陋画面中就能让玩家间彼此产生关联，那么加入美丽的画面与音乐之后，将成为触动心灵的游戏。后来的无数次内部试玩评测中，这种"触动感"越来越强烈。最终的成品就是今年春季最值得一玩的PSN游戏——《行》(Journey)。

2D原型：龙与坦克

据TGC创意总监陈星汉所说，上述的坦克DEMO只不过是初期他们所做的多个原型之一。最早的一个DEMO是"拉绳"(Roping)，看起来像个2D平台动作游戏，玩家们要互相帮助通过一系列的平台，瘦弱的人移动速度快，大个子能清除路障，大头的角色能提高其他人的能力，所有人都可以抛下绳子让后面的人往上爬。

拉绳概念完全依赖多人合作，考虑到很多玩家的单人游戏需要，此概念后来被废除。初期陈星汉也曾打算将《行》制作为4人游戏，他说："我们没想好要做几个人的游戏，可以是孤独一人，可以是两人或四人合作，所以我们一直在研究不管多少人玩都没问题的游戏机制。其实当时觉得是能越多人玩越好。"

前面提到的坦克概念原型其实叫做《龙》，玩家要互相帮助，躲避飞在空中的龙。这个DEMO的界面进行了长时间的修改与提炼，多人合作的概念也在不断变化，加入了可以躲避风与沙尘暴（出于预算与时间等因素，沙尘暴的规模进行了缩减）的场所，此外还有在关卡开始之前可以互相见面的游戏大厅（由于在测试期间发现玩家们的速度差别太大因而将此取消），以及推动物体的功能（被删掉的原因是它将鼓励玩家们将彼此推入无底深渊，而TGC希望鼓励积极正面的玩家互动），还有一个搬运系统，玩家要合作将地上的大型物体搬走（取消的原因是不想强迫玩家一定要依靠其他人）。

各种删改的内容总结下来，简单地说就是不想强迫玩家玩多人游戏。TGC鼓励多人游戏，同时又不想让那些选择独自游荡的玩家错过游戏的核心乐趣。当时陈星汉已经决定将同屏四人玩减少到两人，Hunicke说："我们在制作时的一个大问题是，不管想做个什么，都要考虑四人玩而不是两人玩，设计团队要测试所有的可能性，这非常困难。讨论得越多，就越决定锁定两人之间的关系即可，人数越多只不过是为了复杂而复杂，并不是能真正为玩家带来最佳游戏体验，所以我们决定减少到两人。"

3D原型：鸡与忍者

随着游戏概念设计的逐渐深入，陈星汉的新作设计概念原型开始进入3D阶段，与《行》的最终成品开始有些相似。陈星汉的第一个3D DEMO叫做《忍者》，使用的是《花》的技术，从地面高处的地方开始。其画面风格有着浓郁的古希腊特色，后来被放弃的原因是因其过于接近现实，不过其中有一个重要设计元素值得注意，也就是《行》主角的初期设计方案。用陈星汉的话说，这个设计方案显得比较有"沙漠武士"的感觉，后来为了实现双人游戏的感觉而放弃。该方案的主角有双手，显得有种攻击的姿态，为柔化角色形象，陈星汉决定将其改为女性。



早期的设计方案其实在音乐方面已经与成品十分接近，所营造出的氛围已非常优雅，不过在角色方面却有些煞风景。比如在一个设计原型中，主角从侧面看起来就像只鸡，所以这个原型方案就叫做《鸡》。在这些原型中，有多种多样的游戏玩法被提出，之前2D版原型的轨迹加速概念被3D化，还提出可跳过其他玩家上方实现加速，但是因为拖慢问题而取消，还有是让玩家围合起来以躲避袭来的沙尘暴，但是因为预算问题而取消。还有一个有趣的创意：当一个玩家飞上空中，就会落下衣服的碎片，第二个玩家可以将这些碎片收集起来当做能量，这样两人就能一起飞起来。陈星汉说："这样会让大家觉得和别人一起旅行是一件很美妙的事，而且可以分享彼此的漂浮力。但是当玩家开始玩的时候，前面的人可能会说'这人太坏了，把我刚花的钱都拿走了'。当它们撞到彼此时，会说'他在偷我的钱。'这样还是会让玩家彼此间产生攻击性，所以我们只能再次更改。"

在最后一个DEMO中，再次围绕沙尘暴，这次是相当于《未知海域3》里的简化版。其实陈星汉在开发《行》的过程中或多或少地借鉴了《未知海域3》，当问到如果有3000万美元的预算他会将游戏做成怎样？陈星汉多次提到《未知海域》，他说可能会请顽皮狗的人来做人物动作，会给游戏主角安上胳膊，让他们能够攀岩以及帮助彼此脱困，以及将让更多人一起玩。最后他说："不过说实话如果我真有3000万美元，我会出资开发5款较小的独立游戏。"

中级游戏的末日

游戏产业正在两极化发展，超大作与iOS繁荣的背后，中等规模的游戏正在灭绝！



大约在一年前，美国佛罗里达州的游戏开发商n-Space陷入了破产危机。虽然在2010年他们刚刚经历了创纪录的一年——在一年时间里推出了7款游戏，包括NDS版《COD 黑暗行动》和Wii版《创战记 进化》，但是游戏行业的风向转变正在剥夺这种中级游戏开发商的生存空间。

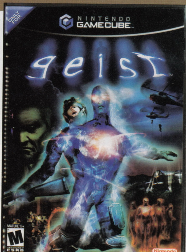
2010年8月，多款游戏陆续做完之后，未来的几个重要新作项目接连从n-Space的手中溜走，其中最大的项目是任天堂的《Geist》。此外他们的两个主要合作伙伴——Activision和迪士尼互动工作室也在进行大重组。与此同时，n-Space赖以为生的NDS和Wii开始自由落体，其第三方软件市场正陷入绝境。n-Space联合创始人Dan O'Leary说："Wii一开始就对第三方不利，在2008和2009年的处境更艰难，而且越变越糟糕。NDS的盗版太猖獗，而且我们为NDS所做的游戏容量只有64M左右，找个地方瞬间下载太容易了。"O'leary说他们希望3DS成为新的突破口，因为他们的经验丰富，但是多数发行商没有相关的打算。

前Pandemic工作室美术总监Carey Chico说，如今要从发行商那里获得游戏开发资金变得越来越难，就算创意惊人，愿意冒险的发行商也没几个。如果游戏开发商没有《COD》之类超大作的成功经历，就很难获得发行商的投资。就算获得了投资，开发商也必须严格按照发行商的计划，随时准备根据他们的新要求进行变更，还要做好被中途甩掉的准备。BottleRocket公司曾接手了NBGI的《腐尸之屋》项目，因为被NBGI抛弃，这家公司从此一蹶不振。

业界方向的不断变化更增添了中等游戏开发商的生存压力。一个耗时两三年的项目，可能在开发中途其对应的游戏类型就开始突然衰落。谁也无法猜测业界在下个阶段会流行什么。如今对于中等开发商来说，自己出钱、自己发行似乎是惟一的出路。独立工作室应该开始多样化发展，不能将所有鸡蛋放在同一个篮子里。好在数字化时代的到来为他们提供了低成本的新选择。

iOS为小开发商们提供了巨大的市场，其潜在用户数量远远超过所有家用机的总合，但是在这个市场里同样有着残酷的竞争。n-Space在2010年就正式进入iOS市场，推出了他们的《Golf Cart Ranger》。该作上市当天进入了AppStore的前200名，但是销量不到200套。O'Leary说："从商业角度来说，《Golf Cart Ranger》是一场灾难，我们花了5万美元的开发费，结果销量只有8千多套。"该作的惨败算是n-Space交的一笔学费，让他们看到了从零售市场转到数字市场并不是一条坦途。AppStore的应用数量太多，要让消费者知道他们的游戏没那么容易，游戏工作室们需要掌握新的营销策略。

如今的家用机游戏大作对于那些中等游戏开发商来说，门槛已经达到了高不可攀的地步。据Chico透露，在Pandemic被EA关闭之前，该工作室的最后一款游戏投入了5000～7000万美元，如此规模的投资竟然都无疾而终，当今家用机游戏市场的风险之高可见一斑。而即便如此，据风险投资行业的相关权威人士透露，高投资一线大作的风险还是远不及那些中等游戏，因为超大作一旦成功，利润将极为可观，就算失败，光靠其话题性至少也能卖个一两百万。而绝大部分的中等游戏都在亏损，成功的案例寥寥无几。特别是在经济危机之后，中等游戏的资金来源几乎被斩断。而从市场层面来说，由于失业率提高，消费者的可支配收入降低，他们在购买游戏时会更谨慎，要么是免费或者花点小钱购买休闲小游戏，要么只买质量可靠的大作，中等游戏正在失去生存的土壤。所以就算在数字发行这个领域里同样要走得步步惊心，中等游戏开发商们还是要勇敢地走下去，因为低廉的开发成本不至于让他们因为一两款游戏的失败而倒闭。同样是500万美元的投资，他们可以做100款iOS游戏，只要其中一两款游戏取得成功，就有可能获得丰厚回报。而同样的投资只够勉强做一款家用机的中等游戏，其成功的几率不到20%，而一旦失败，也许将永世不得翻身……



PSN黑客事件幕后黑手落网

一个高中未毕业的毒贩之子，成为全球黑客圈的风云人物




▲ Hector Xavier Monsegur 的住所位于曼哈顿 Jacob Riis 公寓楼里。

在纽约下东村公寓区，夜晚喧嚣而嘈杂。那里的人们已经习惯了震耳欲聋的音乐，以及楼上客厅如野牛狂奔般的动静。就在那座公寓里，一个黑客高手正准备动手，这次他的目标是搞掉阿尔及利亚和津巴布韦的政府网站，顺便羞辱几家全球著名的大公司。

这位黑客的网名叫做 Sabu，在全球黑客圈，这是一个大名鼎鼎的人物，他曾带领全球的黑客们发动了多次惊动各界的黑客行动。而当他被捕之后，他成为美国联邦政府的告密者，出卖了多名黑客同伙的资料。他的真名叫做 Hector Xavier Monsegur。

由于 Sabu 提供的信息，美国政府与欧洲多国的有关部门逮捕了多位黑客。他们将以计算机犯罪的名义被起诉，警方称他们的行为造成百万以上的无辜民众受影响，而且给许多大公司和政府机构造成巨大损失。对于圈子里的人来说，Sabu 是一个具有传奇色彩的“英雄”，而在现实生活中，他只是一个草根蚁民。他住在政府为低收入者提供的经济适用房里，自从他的姑妈被关进监狱，他还要代为照顾她的两个孩子。根据法院的文件，今年 28 岁的 Sabu 经常用网上偷来的信用卡信息支付账单，而且他还涉嫌毒品交易。但是很多邻居对 Sabu 颇有好感，因为他常用自己的黑客技能帮他们提高信用卡的信用额度。

在网上，Sabu 是一个极具争议性的人物，不管是在他被捕之前还是之后。他曾发表在黑客圈里广为流传的名言：“无自由吾宁死——世上还有千千万万个我们，你们无法阻止，没有我们，你们将无法生存。”

如今外界无法得知 Sabu 究竟被扣押在哪里，他的律师拒绝透露。媒体只能通过法律文件以及采访他的亲戚与邻居对他略知一二：他出生在 1983 年，他的父亲也叫 Hector Monsegur，曾于 1997 年因贩卖海洛因而被捕，一起被捕的还有他的妹妹、Sabu 的姑妈 Iris。他们一起被判刑 7 年。父亲入狱后，Sabu 搬到了奶奶家，她住在下东村 Jacob Riis 公寓楼 6 楼。Sabu 在华盛顿欧文高中上学中途辍学，他自称自己上过大学，但是没有相关记录证明。2003 年 Sabu 的父亲出狱后在一家清洁公司工作，姑妈 Iris 回老家开了家小店，但她死性不改，仍然继续贩毒。2010 年她再次被捕入狱时已经生了两个女儿，年轻的 Sabu 成为他们的监护人。

Sabu 没有固定工作，偶尔在非营利性机构 OpenPlans 打短工，但他在网上却自称是高级系统管理员。早在 1990 年代末，Sabu 就开始参与黑客行动，并在 2002 年和当地的一些程序员组成了黑客团体。他推崇反政府和反资本主义，这成为他开展黑客行动的指导原则。他从 16 岁开始参与黑客行动，当时是因为美国海军将波多黎各的一个岛屿当做炸弹训练场，他看不惯，就参与破坏了军方的通讯。2010 年他成为著名黑客组织 Anonymous 的一员，理由是他对美国逮捕维基解密创始人阿桑奇感到愤怒，于是他带领 Anonymous 发动了对美国政府的一系列黑客袭击。他还成为 Lulz Security（简称 LulzSec）的领导者，即 PSN 黑客事件的罪魁祸首。LulzSec 的原则是为了好玩而攻击网络安全公司的网络。

Sabu 曾这样描述自己：“我不是什么披着披肩的英雄，也不是要把好人打倒的大反派。我只是做自己知道该怎么做的事。”他的网名 Sabu 来自一位职业摔跤手。

根据法庭文件，Sabu 在 2010 ~ 2011 年间参与策划了多起重大黑客事件，目标包括 VISA、MasterCard、PayPal 和索尼。而根据外界估计，仅 PSN 黑客事件一起造成的经济损失就高达数亿美元。他还参与策划了对突尼斯、也门、阿尔及利亚、津巴布韦和美国参议院网络的袭击。

Sabu 的黑客技巧主要靠自学，而自学成才的他成为全世界最强的黑客之一。作为 LulzSec 的首脑，他负责寻找目标的漏洞，并制定攻击策略。根据 LulzSec 的一些聊天记录，Sabu 多次表达了对于被捕的担忧。在一次讨论中，有个黑客伙伴透露了某个用于网络攻击的地址名，Sabu 勃然大怒，因为这样有可能暴露他的电脑位置。

据亲戚所说，几年前 Sabu 的奶奶过世，从此他的个人生活就变得乱七八糟。他的邻居在记者采访时都要求匿名，他们担心遭到 Sabu 的报复。邻居说 Sabu 经常带一群人回来开 party，闹得他们整晚睡不着。他们数次报警投诉，但都没人来处理。一个邻居说，Sabu 家里每晚 7 点就开始闹，一直闹到第二天凌晨 4 点，每周 7 天都是如此。还有几个邻居说他们闻到了从 Sabu 家里飘出来的大麻味。有邻居说 Sabu 家的常客包括一个同父异母的妹妹，还有几个兄弟。有一次他们甚至过分到把一头小牛牵到了屋里。

但是也有邻居说 Sabu 经常乐于助人。有个男子一年前下出租车时丢了钱包，Sabu 正好路过看到，他一路追着把钱包双手奉还。邻居们的信用卡如果有不良信用记录，都可以找他帮忙消除，还有租客让他提高了信用额度。

在庭审时，Sabu 曾经承认他的黑客行为不止是为了好玩以及所谓的政治理念，有时候也为了赚钱。他曾经黑掉了一个汽车零部件公司的网络，让这家公司免费向他寄来了 4 部汽车发动机，总价值 3456 美元。

文件显示，FBI 早在去年 2 月就查到了 Sabu 的真名。他犯了一些低级错误，比如没有用匿名软件登陆网络论坛，在论坛里透露了他所控制的某网站的域名。去年夏天 FBI 逮捕了 Sabu，并且在他的公寓里对他进行了逼供。去年 8 月，他被指控十几项罪名，为减轻罪名，Sabu 同意与警方合作，提供其他黑客的资料。此后他成为一个重点线人，支付了一定的保释金之后恢复了自由。根据协议，如果 Sabu 认为自己的人身安全遭到了威胁，警方会提供保护。

对于 Sabu 来说，与警方合作是他的惟一选择，因为如果将他所犯的罪一一进行判决，他要坐 122 年的牢。

忍者理论与新鬼泣

《鬼泣 DMC》制作人谈变革、帧率、人设与巨乳

Ninja Theory 的设计主管 Tammem Antoniades 正承受着巨大的压力：一方面，《鬼泣 DMC》公布之后，玩家对于但丁的新形象普遍表示反感。另一方面，Capcom 外包的大多数游戏都以失败收场，从过去的《生化尖兵》到最近的《生化危机 浣熊市行动》，都在不断地打击 Capcom 的外包策略。Ninja Theory 能否打破诅咒？

对于很多玩家关于“《鬼泣》不需要改造”的抱怨，Antoniades 说：“在改造成功之前大家总觉得没有改造的必要，就像《蝙蝠侠》一样。而当改造成功之后，将会从积极的方向改变一个系列的发展，使其生存下去。至于《鬼泣》需不需要改造，这跟我的意见无关，它取决于 Capcom。他们觉得有这个必要，所以交给了非日本团队，进行激进的改革。”

当时 Capcom 的游戏开发部还是稻船敬二掌权，他提出的意见是让 Ninja Theory 假想“如果好莱坞把《鬼泣》拍成电影，将会是怎样的风格？”稻船敬二希望 Ninja Theory 朝着这个方向进行游戏设计，而这也成为了新《鬼泣 DMC》变成如今这幅模样的主要原因。

也有不少玩家想等着看 Ninja Theory 的笑话，他们相信《鬼泣 DMC》将会帧率不足，因为此前 PS3 的《天剑》就是帧率不足 30fps。而之后他们开发的《奴役 西游记》开发时间只有《天剑》的一半，该作同样遭遇了帧率问题。



Antoniades说他对此感到后悔，本来应该拒绝将游戏急着推向市场，待解决了帧率问题之后才上市。但这次Antoniades保证他们一定会坚持保证了帧率之后才将《鬼泣DMC》成品交给Capcom，实际上根据目前该作的内部游戏测试，其帧率已不成问题。

在开发《鬼泣DMC》时，Ninja Theory内部和Capcom方面都曾提出要用Capcom的MT Framework引擎，但是Ninja Theory的技术人员都没用过该引擎，至少需要一年的时间才能上手。所以最后还是决定使用他们已经熟悉的虚幻引擎3。

但丁的新形象公布之后，有不少人认为这个新但丁是按照Antoniades本人的形象制作的，对此，他的回应是："他比我年轻15岁，长得比我好看……我们惟一相同的是都有黑头发，以及都是男人。人设不是我负责的，如果我找到设计师们，对他们说'把新但丁做成我的样子吧，因为我想出现在游戏里'那样他们会嘲笑我，而且把我扔到窗户外面。"

《鬼泣DMC》的目标是成为史上最强的《鬼泣》，从目前公布的画面来看，至少其画面质量已经远远超过前作。而且本作还使用了不少全新技术，比如雇佣了为电影《阿凡达》做特技的Giant工作室。也有不少人问《鬼泣DMC》会不会像当今的很多日式游戏那样，靠巨乳吸引玩家。对此Antoniades说："如今多数家用机游戏玩家的年龄都在30岁以上，对他们不能靠这些廉价的伎俩。我不反对巨乳——实际上我恨不得把自己的头埋在里面睡觉——但是要真正吸引玩家，需要其他更好的方法。看看那些电影明星，真正有魅力的女人往往不是大波妹。《奴役》里的Trip就很讨人喜欢，不是因为她穿着高跟鞋、有一对大波，而是因为她给人的感觉就像自己的女朋友一样。对我来说，这比让妓女拿着大枪到处跑有魅力得多。"

告别BioWare，投身独立革命

厌倦了大公司氛围的两位老牌制作人，投身到激情燃烧而危机四伏的独立游戏行业

当游戏产业成为一个风险越来越高的行业，经验的重要性日益突出：发行商只信任经验丰富、有过多个大作成功经历的开发商，而开发商只信赖经验丰富的制作人。对业界了解透彻、对游戏优劣势有着本能判断的制作人能为开发商节省数百万美元，并大大提高游戏成功的可能性。这些人才的去留能在很大程度上影响一家公司的发展，因此如今很多游戏公司聘请了专门的律师阻止这些核心制作人被对手挖墙脚。

但还是有很多著名制作人放弃了他们所在的大公司，也放弃了他们丰厚的薪水——在很多情况下，他们并不投奔对手，而是变成独立游戏开发者。Tobyn Manthorpe和Dan Fedor就是这样的老牌制作人。他们在BioWare享受着高薪厚职，BioWare本身的名气以及光明前景也有着行业内数一数二的吸引力，Tobyn说："那曾是我梦寐以求的工作。"他在上世纪末加入BioWare，担任《博德之门》的美术师。而Dan Fedor也曾是BioWare的死忠，他放弃了曼哈顿一家著名媒体公司的好工作，放弃了能俯瞰整个时代广场的豪华办公室，以无比的热情加入了薪水只有一半的BioWare。随后的职业生涯没有让他失望，在BioWare的工作就像他梦想的一样。他说："我每一两年就被提拔一次，不管我在做什么、从事哪个项目。"Tobyn也很怀念那段岁月，他记得曾经和3个同事一起关在小黑屋里，在里面苦思冥想，最终成就了一个大家都满意的游戏创意——那款游戏后来变成了《无冬之夜》。

然而在自己梦寐以求的公司里工作了十几年之后，他们都选择了离去，为何会有此决定？每个人的理由都不同，但其中有一些共通之处。一个无法忽略的问题是"成长的烦恼"。很多老牌制作人都很怀念游戏业的作坊时代，那时候一个不到50人的团队就足以做出一个顶尖大作。而当BioWare发展成一家跨国公司，并最终被EA收购，公司规模不断扩大，游戏预算大幅提高，团队的规模更是不断膨胀，而工作的环境氛围也难免发生改变。

变质的企业文化

回想起过去的时光，Fedor说："我很喜欢和某些人共事，在一起做什么并不重要。"而在公司规模膨胀之后，他们发现身边多了许多火药味。Tobyn说他经常收到其他项目组发来的愤怒声讨信，他深刻地感觉到公司文化正在改



变，他说："在各个项目之间总是有许多分裂分子。"Fedor从《龙之世纪》转到《质量效应》项目组时就遭遇了这种分裂分子。有个制作人把他叫到一边，试图在他面前建立自己的威信，还问他到BioWare有几年了。Fedor说："当时我觉得自己又掉到了公司的最底层，虽然我已经在那里干了7年。"

BioWare企业文化的改变是显而易见的，在公司会议上经常有火药味。管理层声称他们在成长的同时仍能保持小公司的活力感觉，但Tobyn表示反对："他们只不过是试图用钱把大家留下来。"这并不代表BioWare染上了EA的"邪恶"，

因为当公司发展到这种规模，就只能用这种方式发展下去。Fedor 对此心知肚明，所以他选择改变自己的工作，成为一个小研发组里的制作人。用他的话说就是"成为一部小机器里的大齿轮"。然而该项目很快被取消，Fedor 被安排到《质量效应 3》的一个不适合他的职位，他说在这种大项目里当个小制作人就像"大机器里的小齿轮"，自己要做的只是听从别人的安排行事。

EA 内部对于项目计划有严格的规定，员工们不得制作与已有项目存在竞争的游戏，就算是用自己的休息时间来做也不行。私自制作游戏会被 EA 告上法院。Fedor 说："法律问题是一方面，压力问题是另一方面。我可不想最后获得了成功却因为律师费而倾家荡产。"在这样的工作环境下，Fedor 觉得压力越来越大，他说："我的下巴每时每刻都要 100% 咬紧，生怕在睡梦中咬了自己的舌头。我一直磨牙，自己却一无所知。"他发现自己的性格也在变化，变得更小气、易怒且容易轻视别人。当他向上司提出辞职后，他觉得全身都轻松了，"就像排掉了便秘之后浑身舒畅，我终于可以继续向前了。"

危机四伏

Fedor 决定成为蓬勃发展的独立游戏领域的一员，他说在小公司里觉得一切都自在，而在大公司里则是哪哪都不自在。这种自在来自于他能够做一切自己喜欢的事。当然这也意味着他要



■战争使者

自负盈亏，他准备在未来 18 个月内，用自己存了几年的钱做出自己的游戏。而 Tobyn 则是从 BioWare 接手了外包工作，他有些不好意思地笑道："我并未远离老巢。"

为 BioWare 做了一段时间的外包工作后，Tobyn 开始开发自己的独立游戏，在两年时间里他开发了两款游戏，然后他发现独立游戏并不像表面上那么美好，他遭遇了困扰大多数独立开发者的情况：很难引起别人的注意。Tobyn 的第一款游戏是 iOS 的《黎明之枪》(Pistols at Dawn)，他想做出一款特别的作品，因为独立游戏最重要的就是要引起注意。他和著名游戏网站 Giant Bomb 素有交情，曾帮他们用乐高积木设计了整个办公室。于是他把自己做的游戏给 Giant Bomb 评测，希望他们代为宣传。而 Giant Bomb 确实帮他们做了宣传，但是徒劳无功。《黎明之枪》的销量不到 1000 套。

Tobyn 从这次失败中总结出两点经验：宣传极其重要、游戏应该更易上手。他说："现在大家对 18 世纪的枪手决斗游戏提不起兴趣。"为了自己的新作能引起玩家注意，Tobyn 无奈之下只能再次打起老东家的主意——他决定开发一款《龙之世纪》的 iOS 游戏。他花了 5 个月的时间做了一个 DEMO，准备将这个项目卖给《龙之世纪》的团队。它有着出色的 3D 引擎、角色发展、真人配音的过场动画以及创新的叙事方式。DEMO 做好后，他飞回埃德蒙顿，游说那些在 BioWare 的老朋友们。BioWare 对该作有点兴趣，但是此前他们自己的 iOS 游戏《质量效应银河》反响不佳，所以他们最终婉拒了 Tobyn。

对于 Tobyn，这是沉重的一击，"我不知道该何去何从，我的手上只有一个很酷的 DEMO。于是就想，不管了，把它做完再说吧！"这款《龙之世纪》的 iOS 游戏 DEMO 就这样变成了一个原创新作，游戏名为《战争使者》(Emissary of War) Tobyn 又花了一年的时间将其完成。这次他聘请了一家营销公司，自己也带着游戏到各种展会宣传。但这仍然不足以成为成功的理由。这就是当今独立游戏行业的残酷事实：你可以很努力、很有才华、很有创意，但到最后你仍然需要运气才能成功。

Tobyn 仍未失去激情，"我会再次尝试，再次从头开始，然后告诉人们'这是我自己做的'，这很令人满足。" Fedor 也不后悔，他说："这是正确的决定，我必须这么做，也一直打算这么做。所以我很高兴这么做，我的身上依然动力澎湃。"

英国游戏业：卸下税赋重担

经过多年的游说之后，英国游戏产业终于获得了政府的税收优惠政策

由于英国的高租金、高物价以及政府缺乏税收优惠措施，大量游戏开发商正在撤离英国，将游戏工作室迁移到大力扶持游戏业的加拿大等地。面对这种岌岌可危的情况，多年来英国的游戏产业活动家们一直在游说政府为游戏业提供优惠政策。今年他们终于获得突破性进展——英国政府已经同意降低游戏业的税率。

今年 3 月，英国财政部大臣宣布将为游戏业、动画业以及高端电视行业提供税收优惠，他还表示要将英国打造成欧洲的高科技中心。

英国游戏开发商协会 Tiga 的首席执行官 Richard Wilson 说，看到财政部大臣的演讲时，他"兴奋地从椅子上跳了起来"，他说："通过这次的声明，表明政府已经承认游戏在文化上与电影一样重要——这是一个巨大的、重要的成就。"

据 Richard Wilson 估计，英国政府的此项举措会大大推动对游戏业的投资，预计投资额会达到 1.88 亿英镑。他说："这对于英国游戏业和英国经济都是重大利好。"

积极反应

整个游戏产业对财政部的决定都喜出望外。Activision 首席执行官 Bobby Kotick 说："这是重要的第一步，将使英国有更高的竞争力。英国向来是游戏开发人才的重要中心，其游戏产业有 9000 多人，推动进一步投资的任何举措都是有必要的。"另外 EA 与育碧也都表示支持。讽刺的是，过去两年这些大游戏公司都关闭了在英国的游戏工作室。

2011 年 2 月，Activision 关闭了位于利物浦的 Bizarre Creations，迪士尼关闭了位于布莱顿的 Black Rock；7 月份，EA 关闭了位于吉尔福德的 Bright Light。如今 EA 在英国只剩下一个 Criterion 工作室。

去年英国超越日本，成为全球第二大游戏市场，然而英国的游戏开发行业实力却从第三名滑落到第六名。加拿大和法国通过不断向游戏产业提供优惠政策而崛起，加拿大魁北克省政府对游戏业的补贴力度可能是全球最高的——该省游戏开发人员的工资有 37.5% 都是来自政府补贴。英国的游戏开发者们纷纷搬到国外寻求更高的薪

资待遇，英国游戏业正在朝空心化的方向发展。光靠税收优惠能否扭转英国当前日渐衰弱的游戏开发业？

原 Eidios 创始人、现任 Square Enix 欧洲分公司总裁 Ian Livingstone 说："税收优惠是英国政府对外发出的一个强有力的信号，告诉全世界英国将会是最好的游戏开发之地，而这将会吸引投资。我们这里人才丰富，我们是全球最有创意的国度，我们要提供的是更好的财政与税收政策，帮助他们在全球舞台上大放异彩。"

减税两成

英国仍然有 Rockstar、Lionhead 等实力强劲的游戏开发商，但是小工作室正因为缺乏风险投资而面临困境。

英国敦提市游戏开发商 Denki 的常务董事 Colin Anderson 认为，除了英国政府没有提供足够的优惠政策外，在英国游戏产业还缺乏社会影响力。他说："我们会觉得游戏是主流，因为我们都是圈内的，但是当你和投资者对话时，就知道游戏业有多么不主流了——简直就是后娘养的。" Andeson 认为政府的表态会逐渐改变投资者对游戏业的认识。

据 Tiga 发表的研究报告《电子游戏减税：建立可持续电子游戏开发行业的动力》，英国政府可能会将游戏业的税率降低 20 ~ 25%，这是否足够将大公司拉回英国？ Livingstone 认为可以。"看看英国电影业的减税效果就知道了，华纳兄弟和迪士尼是因为英国的人才以及政府减税 20% 才来这里做电影的。我们希望游戏业也将如此。"

但英国游戏咨询机构 Gamify 首席执行官 Lol Scragg 看到了值得担心的另外一个方面：一些大游戏公司可能冲着如今英国游戏从业者较低的薪资水平而来，他们会吸引大部分开发者，逼得本土小开发商们走投无路。但是也有人认为税率降低也可帮助小工作室降低成本，降低其生存压力。

Shoreditch 的小开发商 BOSSA 工作室最近刚刚获得英国电影电视艺术协会 BAFTA 的社交游戏奖，该公司创始人 Roberta Lucca 说："我们是 4 个人用尽毕生积蓄创办起来的，对我们来说，这次的声明是很大的鼓舞。为了创新就必须冒险，但此决定帮我们降低了风险。"

Neon Play 的 Oli Christie 说："上周我刚刚去了美国的游戏开发者大会，很多英国公司都在那里找外包工作。但开发商们真正渴望的是做自己的游戏，开发原创游戏有趣得多，回报也更丰厚，并且能提高自身工作室的价值。"

开支骤减

目前英国财政部仅仅是表明了一个姿态，一切细节都尚未确定。接下来会有一个较长的咨询阶段，一些政府部门要制定方案，可能还要像此前电影业的减税一样进行"文化测试"，即评估对文化的正面影响。然后整个方案还要送交欧盟审批，确保没有触犯地方保护主义的相关规定，光是这个过程就要一年。

不过英国的业内人士已经估算出比较可靠的数字。英国人气游戏系列《足球经理》的开发商 Sports Interactive 工作室主管 Miles Jacobson 估计，该政策实施后，第一年可为英国游戏业节省 1500 万英镑的开支，第二年会减少 3500 万英镑。他说："刚开始我们可能会觉得不多，但这只是一个开始。Sports Interactive 如果成功获得减税，我们会将这些钱花在招聘更多人手，而这会让我们的游戏更好、更有竞争力。" BOSSA 工作室的 Imre Jele 也表示会将省下来的税费拿来创造更多工作机会，并且这有利于那些刚毕业的大学生创业。

Blitz Game 工作室的 Philip Oliver 说："我认为现在是英国游戏开发行业 30 年来最重要的时候。1982 年 Acorn 推出了 BBC Micro，Sinclair 推出了 ZX Spectrum……这些电脑让整整一代人接触了计算机技术。如今减税与大学计算机教学的改革不仅是我们游戏业的革命，也将是 21 世纪所有数字创新产业的革命。它会大大提高我们的 GDP 和出口额，成为一个快速发展的行业。"



GAME OVER：零售游戏的末日？

数字发行的崛起与超市的挤压，导致专业游戏零售店走向死亡深渊

2012 年 3 月，英国游戏业发生了一件惊天动地的大事——曾经的英国最大游戏零售连锁店 GAME 宣告破产！目前该集团总共有 600 家分店，其中的 277 家已经被关闭，2000 多人因此失业。负责破产清算的普华永道会计事务所合伙人 Mike Jervis 认为，“过高的固定成本，以及跨国扩张的野心”是这个游戏零售业帝国轰然倒塌的根本原因。

由于欧洲的经济危机，英国人的可支配收入不断降低，加上网络零售业与数字发行渠道的崛起，游戏零售业正面临空前危机。Planet Retail 的分析家 Lisa Byfield-Green 说：“数字化转型的速度比很多人想像的要快，GAME 分店数量太多，已难以为继。不管他们今后是被分拆还是被收购，都要降低规模。”

过去，5 年一次的主机生命周期会大大提高消费者的购买热情，新主机发售时正是游戏零售店生意最好的时候。而如今 5 年周期已被打破，次世代的 PS 和 Xbox 至今不见踪影。Verdict Research 的零售分析家 Patrick O'Brien 说：“GAME 无法再像 10 年前那样依赖主机的生命周期。而遥望未来，我们所听说的新一代主机可能还要抛弃实体媒介。”

最近有不少传闻说，次世代 Xbox 可能会不带光驱，所有游戏通过网络发行，若是如此，那对于游戏专业零售商将是致命一击。不过大多数业内人士认为次世代主机不大可能抛弃光驱。PS3 的游戏容量已经超过 30GB，次世代游戏的容量可能会普遍超过 50GB，未来三五年内，大多数家庭的宽带条件还无法达到轻松下载 50GB 游戏的地步。游戏硬件商为了让他们的主机能被更多人购买使用，绝不可能将那些宽带条件不足的用户挡在门外。据统计，当前英国家庭的平均网络带宽为 7.6M/S，有大约三分之一的家庭低于此水平。

也有传闻说次世代 Xbox 可能会采用大容量 SD 卡为媒介，因为微软不愿意采用索尼主导的 BD 格式。同时微软会增加网络发行的游戏数量，或者像 PSV 一样，所有游戏都同时推出零售版和下载版。不管怎样，这对零售商都是不小的打击。不过他们至少还可以卖一些 SD 卡，以及网络服务的点卡。此外还有许多玩家喜欢拥有实体游戏的感觉，喜欢在游戏店里购物的感觉。游戏零售店不会消失，但是其生存空间必定遭到挤压。

GAME 的倒闭不止是市场大环境的原因，也有其自身战略错误的原因——它选择了错误的扩张时间。2007 年，GAME 收购了它最大的对手 Gamestation，为其零售帝国增加了 200 个店面。而就在一年后，就爆发了金融危机，人们的娱乐消费持续降低。去年玩具反斗城的娱乐产品销售额降低了 8% 以上。

此外 GAME 引入的新商业模式也是祸乱之源。几年前，GAME 引入了游戏回购制度，玩家可以在购买新作后的数日内，按约定的回收价将游戏卖回给 GAME，实际上就相当于日本的中古游戏市场。GAME 希望通过促进二手游戏流通为自己开拓新的利润源，此后该业务也确实成为 GAME 的重要支柱。但是此举却激怒了对二手游戏深恶痛绝的游戏发行商们，当英国的经济深陷困境，GAME 的资金链极度紧张之时，那些发行商们不愿施以援手，在货款交收等方面都不愿让步，从而导致其经营状况恶化。



小零售商的日子更不好过，他们的进货价可能比大零售商高。英国的小零售商 24-7 Games 的店家 Mark Harrison 说，他们的一线大作批发价高达 37 英镑，而零售价是 40 英镑，利润率非常之低。而且很多大超市会以本伤人，他们为了提高客流量经常以低于成本价进行促销，尤其是在大作发售的时候。玩家们会发现在超市买游戏更便宜，久而久之就更少去游戏店了。

专家认为游戏店的存活之道是营造独有的游戏氛围，就像很多书店为客户提供享受图书的独特氛围一样，让游戏店成为玩家真正的圣地。美国的不少 GameStop 分店布置得就像 Apple Store 一样，有不少高级的大电视，顾客可以体验最新大作与硬件，环境也十分优雅。经常性地举办玩家活动也是提高人气的有效方法。而英国的 GAME 在这方面做得明显不够。正如网购不可能完全取代实体零售店，游戏店也将继续存在，零售商们要思考的是如何在激变的业界潮流中改变自身的方向。

全球最大游戏零售商的生存之道

在业界的激烈转型中，大量零售商破产，而 GameStop 却发展得蒸蒸日上

随着美国电影租赁连锁店 Blockbuster 的破产，以及英国游戏连锁店 GAME 的倒闭，全球最大游戏零售连锁店 GameStop 的股价也在持续下跌。投资者们都不看好 GameStop 的前景，而 GameStop 的经营者们则斥责投资者鼠目寸光。GameStop 首席执行官 Paul Raines 说："我们是否担心自己的商业模式要瘫痪了？一点儿也不……投资者才是拖后腿的。"

Kynikos Associates 的基金经理 James Chanos 认为 GameStop 将会步 Blockbuster 的后尘，他将此现象总结为"数字发行的破坏力"。他认为休闲、手机和社交游戏的发展都对零售游戏造成压力，EA 等发行商如今也成为 GameStop 的竞争对手，因为 EA 已经开始在自己的 Origin 网络服务上卖游戏了。GameStop 大约 41% 的股份掌握在卖空型投资者手中，他们相信长远来看 GameStop 的股价只会跌不会涨。

Raine 表示他有充分的理由相信 GameStop 不会成为下一个 Blockbuster。首先在 GameStop 的资产平衡表上没有负债，这对于零售商来说是极其罕见的，也远非 Blockbuster 所能比拟。此外，它的全球 6200 多家分店大多占地面积不大，店面以短租为主，一旦经营出现问题，立即关店造成的损失不会很大。

2008 年 Raines 从 Home Depot 跳槽到 GameStop，之后 4 年时间里，他推动 GameStop 进行了一系列的改革。他找到了一条可靠的方法使得 GameStop 能在店内销售下载版游戏，他还留出 1 亿美元用于网络游戏相关业务的收购，并且实施了"忠诚客户计划"，增加 GameStop 的回头客数量。

Raines 和他的管理团队确实将 GameStop 发展得蒸蒸日上，在数字化发行大行其道的今天，GameStop 不仅没有受到太大的冲击，还从中分了一杯羹——去年 GameStop 在数字销售方面获得了 4.53 亿美元的销售额。不少玩家热衷于到 GameStop 购买下载券，然后到家里下载相关内容。

Raines 发起的忠诚客户计划如今有 1700 万用户，而且还在快速增长中。该计划让 GameStop 在游戏零售市场的占有率节节攀升，在恶劣的经济环境与游戏产业的萎缩中逆市崛起。2005 年 GameStop 收购最大竞争对手 EB Games 时，有 12 亿美元的债务，如今这笔债务不仅全部偿还，还剩下了 5 亿美元的现金。19 个长期关注 GameStop 的股票分析家中，有 11 个都将其股票评级定为"买入"，甚至"强力买入"，还有 8 个评为"持有"或"表现不佳"，但没人将其评为"卖出"。尽管如此，GameStop 今年的股价还是下降了 10%，而标准普尔的零售指数上升了 18%。在 2009 年销售收入暴增 24% 之后，GameStop 近年来的业绩不增不减，这可能是买空者日益增多的原因。

投资经理 Jeff Matthews 说："他们在努力做正确的事，但在数字的世界里销售实体游戏是一场注定要输的战斗。"其实在 2007 年后，投资者就渐渐对 GameStop 失去了兴趣，那时也是录像店开始衰弱之时。为了适应业界的数字化趋势，Raines 用 1 亿美元收购了数字游戏发行公司 Spawn Labs 和 Impulse。此外 GameStop 还聘请了一些重量级人物进入董事会，比如前微软游戏工作室总裁 Shane Kim。

GameStop 对游戏行业风向的变化比任何竞争对手都要敏感。Raines 知道 iOS 正在大量吞噬游戏产业的市场份额，并且其占有率只会不断提高。于是 GameStop 开始扩张 iOS 的业务。今年开始，GameStop 的一千多家分店都推出了 iOS 设备的回收业务。GameStop 预计今年的二手主机销售业务可以达到 2 亿美元的规模，到 2014 年会增加到 6 亿美元，而二手电器市场的总规模也就 10 亿美元。GameStop 会面临苹果、Target、BestBuy 等同样有二手业务的强力对手，但是在 GameStop 进行二手交易是很多消费者的习惯——这得益于他们的忠诚客户计划。

GameStop 的创始人 DeMatteo 说，就算整个游戏业都转型到数字发行时代，GameStop 也有应对之策，他说："我们已经预料到这种趋势，并为之做足准备。每隔一段时间我们就会对商业计划进行改良，我们已经有很好的基础。"



PS4 VS X720：同款显卡驱动的新天敌

据传 PS4 与 X720 将于 2013 年底同期上市，共同使用 AMD 的 HD6670 显卡，索尼放弃 CELL 处理器

今年以来，关于 PS4 的传闻已经数度出现，虽然消息渠道与说法各有不同，但有一点是共通的——PS4 将不再使用 CELL 处理器架构，转而采用技术上更为成熟的 AMD 处理器架构。

根据 Kotaku 新闻博客泄漏的资料，PS4 的代号或者正式名称是“PS Orbis”，主处理器和图形处理器都是 AMD 提供。随后不久，VG247 网站也传出 PS Orbis 的消息，声称其发售日为 2013 年圣诞期间，预计将与 X720 同时上市。网上甚至出现了 PS Orbis 的草图，图中显示 PS Orbis 会有触摸屏与摄像头的组合。

不管传闻是否属实，PS4 抛弃 CELL 应该不假。大家都知道，久多良木健主持研发的这款芯片是彻彻底底的失败，也是 PS3 生产成本与游戏开发难度高的主要原因。一上台就打破久多良木健时代种种弊端的平井一夫不会继续让 CELL 祸害下一代。

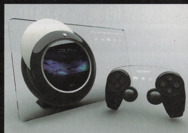
据 VG247 的报道，索尼原本确实打算研发次世代 CELL 芯片作为 PS4 的主处理器，其预定的 SPU 协处理器数量多达 24 颗。这样做的目的是为了让 PS4 能顺利兼容 PS3 的游戏，毕竟游戏的兼容性是每一次主机更新换代都要保证的因素。但是这个芯片研发方案最终被否决，因为游戏开发者们对于 CELL 的 8 颗协处理器已经吃不消，如果要应付 24 颗协处理器，那无疑是所有程序员的噩梦。从经济性以及第三方的角度考虑，索尼都应该毅然放弃 CELL。

其实大部分采用外部技术的 PSV 已经预示了 PS3 将抛弃 CELL。PSV 直接购买了业界最成熟的处理器技术，索尼方面的研发工作主要是围绕游戏开发工具的设计。而根据 VG247 的传闻，PS3 在使用外部技术方面会更加彻底——以至于会使用微软的技术！据传，PS Orbis 会使用微软的 DirectX 11 技术！微软通过 DX11 技术已提前在次世代主机技术方面占据先机，当前的高端显卡都以此为标准，而且微软直接与这些显卡厂商进行技术合作，帮助他们设计次世代的图像处理技术，由此形成了一个成熟的技术产业链。今后的 X720 以此为基础，可以很快进入状态，在游戏开发的便利度和硬件生产成本方面都有优势。索尼知道自己已无力开拓新的技术流派，于是干脆“与敌同行”。当然这只是传闻，为了不受微软的掣肘，索尼可能会摸索其他现成的、可与微软对抗的技术。但是可以大胆推断的是，PS4 所用的索尼核心技术会越来越少，毕竟如今索尼还有竞争力的核心技术已经没剩下多少了。

根据此前大多数分析家的推测，PS4 至少要 2014 年之后才会发售，因为要让 PS3 多卖几年，以弥补之前造成的巨额亏损，同时避免发售新主机初期招致的硬件亏损。而如今的新理论是不管微软还是索尼，都会在新主机上市初期就从硬件上盈利，就像苹果和任天堂一样。既然苹果能一两年就升级一次硬件，索尼与微软为何不能让主机更新换代来得更早一些？

在硬件上盈利的前提是主机的性能配置不能太高。根据传闻，X720 的性能不会太高，内存是微不足道的 2GB——在这个连智能手机的内存都动辄 1GB 以上的时代，2GB 的游戏机内存确实不高。这也说明成本将会是次世代主机的首要考量。对于如今的硬件商来说，最重要的不是性能有多高，而是成本有多低。虽然很多开发商都表示希望次世代主机有 8GB 以上的内存，让他们从此摆脱家用机游戏开发过程中最头疼的内存容量问题，但是在成本高于一切的当今业界，他们能够得到的看来只能是 2GB 的内存。

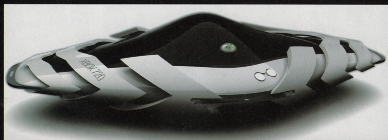
据传大约到今年底，微软就会向多数主要游戏开发商介绍 X720 的详情，而索尼更是会在今



年 5 月向部分开发商公布详情。至于具体的处理器性能，IGN 的报道称 PS Orbis 将采用 AMD 的 A8-3850 定制版 APU，采用的是 4 核架构，主频为 2.9GHz，内部还有一颗 HD6550D 图形核心。而显卡则是 AMD Radeon HD7670，拥有最高 800MHz 的核心频率。HD7670 其实就是去年发售的 HD6670，规格几乎完全相同。而之前曾有传闻说 X720 将会使用 HD6670，若真是如此，那么 PS4 和 X720 将会是两部架构极为接近的主机。

按照如今的标准，HD6670 也只能说是一款入门级的处理器，售价为 75 美元。考虑到游戏机厂商的批量订货，以及 2013 年末时的行情，估计其成本能在 35 美元以下，这么说来确实能很好地控制主机成本，符合成本至上的原则。当然，HD6670 的性能并不是很高，据测试其在 1080p 的解析度下运行《孤岛危机 2》的高画质设定，只能勉强超过 30fps。当然在家用机上优化之后，其表现力会高一些，但是也不能奢望它会有太明显的进化。不过这款显卡支持 HDMI 1.4a，也就是实现 4 倍于 1080p 解析度的必要接口标准，这也是之前 Kotaku 传闻的 PS Orbis 游戏的最高解析度。

PS3 从 CELL 计划的启动到最终发售，历时超过 5 年，而 X360 约为 3 年。次世代主机可能会因为使用现有成熟技术而将研发时间进一步缩短。各种迹象表明，无论是 PS4 还是 X720，都是从去年才开始研发，但是因为使用了现成的技术，因此就相当于是一部为游戏功能而优化定制的 PC，研发周期可以大大缩短，2013 年发售确实不无可能。如果传闻属实，PS4 与 X720 使用相同的显卡，技术架构又和 PC 极为接近，那么对于游戏开发者而言真是大大的福音，从此他们再也不用为跨平台开发而发愁，也不用迁就全新的游戏开发环境，游戏开发难度会有所降低。在游戏开发成本飙升的今天，这也可以说是众望所归的新主机设计方向……





Destruction 2

PS2时代的玩家，普遍对高清主机的到来满怀希望，转眼间，七年的光阴飞驰而过，在这段时间里，我们经历了期待、兴奋与失落，见证了两大主机的真实性能，也收获了很多画面超越极限的伟大作品。在PS3和X360逐渐步入生命的末期的今天，笔者将以软件和硬件两个角度为切入点，解析构成游戏画面的原理技术，并辅以诸多鲜为人知的趣闻，理清整个高清时代的来龙去脉。希望这篇文章，能够让各位读者对图像的发展历程产生直观了解，并对即将到来的下一代主机有一个初步的认识。

文 Jackpot　美编 心の永恒

高清时代的那些事儿

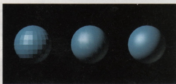
——浅谈图像进化史

二十载光影特效发展史

限于成本和产量，民用电子产品的性能往往逊于同时代的军用和商用产品，20年前的军营和好莱坞就已经用各种方式实现了我们今天在游戏中见到的一切画面特效。计算机和互联网在早年曾是各国军部和金融机构的专利，多年后才在民用领域得以普及。与其相似，3D图像技术最早应用于电影工业和军事训练。SGI（Silicon Graphics，硅谷图形公司）在当年是这一领域的龙头老大，他们拥有最尖端的3D技术，MIPS图形工作站曾是好莱坞特效工作室的利器，制作出了《侏罗纪公园》《终结者2》等令人惊叹的科幻巨作。美国空军也曾委托SGI开发各种战斗机模拟器，其画面在20年前就达到了PS2的水准，每一个框体的造价超过百万美元。SGI对游戏界的贡献也相当惊人，SCE和NAMCO早年的3D技术均源于这家公司，N64则是他们亲自打造的主机。至于SGI当年倡导的OpenGL标准，时至今日依然为PS3和众多便携设备所采用。



在3DO出现之前，游戏主机都不具备多边形处理能力。SFC的《F-ZERO》《德军总部3D》《毁灭战士》都是通过拉伸缩放2D图像模拟3D空间，并非真正的3D游戏。NAMCO和SEGA是最早投入巨资研发3D技术的日本公司，1989年面世的System 21是NAMCO第一块专门为多边形处理开发的基板。不甘示弱的SEGA则找来了军火巨头洛克希德・马丁的子公司Real 3D，于1992年联手打造出性能接近的Model 1基板。System 21的《星际之刃》（Starblade）曾被收录为PS2版《铁拳5》的片头彩蛋，而Model 1最成功的游戏是大名鼎鼎的初代《VR战士》。这两块基板都没有贴图功能，覆盖多边形表面的只有一大片干巴巴的色块，



▲平面着色、高氏着色、补色着色。





▲ Model 1基板的初代《VR战士》。

1993年的System 22和Model 2弥补了这一缺陷。SCE在早年得到了NAMCO的大量技术支持，PS的架构和System 22相当接近，同样具备贴图处理能力（土星的成像手段和现代3D技术相差较大，暂且不提）。N64则首次在主机领域引入了贴图过滤功能，缓解了马赛克问题，但捉襟见肘的内存与卡带容量却成为了致命缺陷，大幅降低了N64的贴图清晰度和画面分辨率。

除了无法处理贴图之外，原祖级的System 21和Model 1的另一大缺陷在于简陋的平面着色。这两块基板只能对某一个多边形赋予单一的色彩，处理速度虽快，但不真实。初代《VR战士》的人物棱角分明，方块感过强，就是平面着色所导致的问题。PS、N64、DC等主机具备高氏着色能力。高氏着色需要为建模的每一个顶点指定一种颜色，在多边形的表面进行混合处理，消除了过强的方块感。日后出现的



▲《超级马里奥64》的圆形平面阴影。

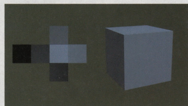


▲《MGS2》的点光源和映射阴影。

补色着色比高氏着色更加先进，给建模的每一个像素赋予颜色，效果更加自然，算法也更加复杂。



▲简洁但逼真的光线追踪画面。



▲光照贴图，和加载贴图后的立方体。

不论是平面着色，高氏着色还是补色着色，都只能解决物体本身的光照效果。物体因遮挡光源而在场景中留下的影子，则成为了20年来始终困扰游戏开发者的一个课题。平面阴影（Planar Shadow）是很多PS和N64游戏的解决方案，在物体脚下放置一个圆形、方形或任何固定形状的黑影，用以表现简单的遮挡效果。平面阴影的简陋效果与“真实”二字毫不沾边，仅仅是为了帮助玩家确定各种物体在3D空间的落脚点和具体位置，在《超级马里奥64》等平台游戏中较为重要。部分DC和PS2游戏则采取了映射阴影（Shadow Mapping）技术，通过判断物体和光源的相对位置，以及遮挡程度，预烘焙出一套形状可以变化的阴影贴图。PS2早期的代表性大作《MGS2》大量使用映射阴影配合点光源的方式，实现光影变化。映射阴影的开销较小，实现简单，效果却比平面阴影好得多。《战国BASARA3》的PS3版以映射阴影为主，Wii版限于机能，全部使用圆形的平面阴影，区别明显。直到今天，高清时代的游戏依然在使用这一技术。


▲顶点置位、连接线框、蒙皮打光。

需要注意的是，本文所提的一切“光影效果”，都不是严谨的物理运算，而是大幅简化的数学模型。光线追踪已经被好莱坞用于电影工业的 CG 渲染（如《终结者 2》的液态机器人 T-1000），但以目前的游戏界的硬件水平，即时渲染光线追踪依然不成熟，目前没有任何一部商业游戏应用了光线追踪技术。二进制世界的很多规则都与现实截然不同，我们的世界不是由 0 和 1 组成的，也不是由多边形和纹理组成的，更不是由着色器和阴影贴图组成的。现实中的苹果呈现红色，是因为苹果吸收了光谱中除红色之外的频率，将红色反射到人的肉眼中。而游戏世界的规则就简单得多，苹果之所以是红的，只是因为美工给它贴上了红色的贴图而已。现实中的光线会被吸收、反射，部分转化为热能，目前的游戏根本不可能用严谨的物理模型去计算光子的能量变化，引擎编写者只能用更简单的数学模型去模仿光影的最终效果。甚至在很多情况下，比起用引擎即时运算光影，美工更青睐于使用预渲染的贴图去直接赋予物体表面视觉效果，比如约翰·卡马克于 1996 年的《雷神之锤》中首创的光照贴图（Lightmap）方案，至今依然为大量游戏所使用。

PS 在最初的设计中是一台以 2D 处理为重心的主机，在 NAMCO 的帮助下，SCE 大量借鉴了 System 22 基板的经验，在 CPU 内部整合了一颗专门用于运算多边形的芯片，才使得 PS 的 3D 性能大幅超越了土星。PS 的最大缺陷在于显卡不具备 3D 加速能力，3D 运算全部交由 CPU 完成，限于精度，画面中多边形抖动的情况十分严重。SGI 为任天堂打造的 N64 则是一部完全围绕 3D 能力设计的主机，具备显卡 3D 加速功能，解决了多边形抖动的问题。PS 的 CPU 可谓相当忙碌，除了调用数据，运算 AI 之外，3D 渲染流水线中在最终输出图像之前的一切工作都要交由 CPU 负责。CPU 首先需要从内存中调用顶点数据，然后根据坐标系将顶点的置于 3D 空间之中，再将顶点连接成线框图，随后蒙皮、打光、附上贴图。CPU 处理完毕的每一帧的图像交由显存的帧缓冲，让显卡输出画面，呈现在屏幕上。这一系列 CPU 处理的过程中，除去最初生成顶点的步骤，其他工作被统称为 T&L，即“坐标转换和光源处理”（Transform & Lighting）。PS 的 T&L 是完全通过 CPU 完成的，N64 的显卡则具备硬件 T&L 加速能力，将除顶点生成之外的工作全部交由显卡完成，解除了重负的 CPU 得以将性能分配给其他重任。



▲ Xbox 和 PS3 均采用 Geforce 牌显卡。





▲法师佐尔塔猥琐但生动的表情。

无独有偶，1999 年，显卡界巨头 NVIDIA 发布的初代 Geforce 芯片也具备硬件 T&L 加速能力，微软则将这一功能写入 DirectX 7 标准，成为了行业的通用准则。NVIDIA 将 Geforce 称为“图形处理器”（GPU），与“中央处理器”（CPU）并驾齐驱。从 Geforce 开始，显卡脱离了像素填充机的简单定位，从 CPU 手中接过了 3D 渲染的重任，处理能力和灵活性大增，开发者得以在游戏中使用更复杂的多边形和光源。然而，初代 Geforce 的渲染管线依然是固定化的设计，所有部件都只能执行固定的操作，程序员在编写代码时也必须按照要求提供固定格式的数据，虽然效率较高，但形式僵化，能够实现的特效有限。因为固定管线中的每一个部件只能实现某一个特定的功能，如果用户想增加新的功能，就必须重新设计显卡核心，加入新的模块。





▲变色龙复杂的表皮变化。

为了解决这一问题，微软在 2000 年发布的 DirectX 8 标准首次引入了可编程图形管线的设计，开发者可以根据需要，自行编写着色器（Shader）代码，实现自己想要的效果。Xbox 采用的 Geforce 3 显卡正是世界上首块支持 DirectX 8 的产品。为了与微软抗衡，SGI 也在 2002 年的 OpenGL 1.4 标准中引入了可编程着色器的概念。DirectX 8 的着色器分为顶点着色器（VS）和像素着色器（PS）两部分。前者负责多边形建模中的顶点变化，可以制作出人物面部表情、织布随风飘散等复杂的动态效果；后者则处理建模表面的像素颜色（贴图负责大面积的颜色表达，像素着色器则负责局部正确颜色的修饰过程，如光影效果）。NVIDIA 为 Geforce 3 发布的两个技术 Demo 直观的演示了这两大着色器的作用，法师佐尔塔（Zoltar the

Magnificent）使用10万个顶点组成主角的面部建模，并辅以复杂的表情和肌肉。变色龙（Chameleon）则通过蜥蜴复杂的表皮变化，彰显强大的像素处理效果。这两个Demo在今天依然能够从网络中下载到，效果可圈可点，使用NVIDIA显卡的读者不妨一试。

Xbox通过赋予显卡可编程能力，引入了相对真实的光影运算，脱离了单纯堆砌多边形数量和贴图清晰度的低级境界。PS2也能实现丰富的特效，但在具体手段上，SCE选择了与微软截然不同的道路。PS2的显卡GS吞吐量惊人，但没有硬件T&L能力，更不具备可编程性，各种特效都需要靠CPU“情感引擎”（Emotion Engine，下文简称EE）去实现。与初代PS相似，EE的内部备有多个辅助工作的协处理器和矢量运算单元。虽然EE的工作频率只有300Mhz左右，但其浮点运算性能已经超越了Xbox那颗733Mhz的奔腾3，足以处理复杂的骨骼动画和粒子


▲软阴影算法。

特效。简而言之，PS2再次通过强势的CPU弥补了显卡的不足，这种设计思路已经成了SCE的一种惯性思维，并在日后沿用到了PS3上。但由于索尼自身能力所限，PS3的核心技术被迫交给IBM和NVIDIA开发，由此引发的一系列风波，笔者会在后文详述。

映射阴影比形状固定的平面阴影更加先进，但依然属于预烘焙的贴图阴影，存在诸多问题，不适合处理动态光源、动态场景、多个光源共存场景等复杂情况。此外，映射阴影的本质只是一片可以变化形状的黑色半透明贴图，效果好坏完全取决于贴图精度。若贴图尺寸较小，阴影的边缘就会出现大量锯齿，相当刺眼。光线追踪所消耗的资源太多，目前只能用在电影界的CG渲染，将其用于即时演算并不现实。不过，开发者虽然无法从物理层面还原光线的变化，但依然可以通过更严谨的数学模型来实现更好的效果。在2002年E3展会上，id software的领袖约翰·卡马克首次公布了《毁灭战士3》的截图，掀开了一个新的时代。体积阴影（Shadow Volume）是卡马克唱出的新咒语，《毁灭战士3》的影子不再是以往预烘焙的半透明贴图，而是根据物理轮廓和光源位置实时计算的严谨产物。虽然以今天的眼光来看，《毁灭战士3》的贴图和建模略显落后，但其光影效果依然可圈可点。正是约翰·卡马克倡导的体积阴影，为游戏界第一次引入了严谨意义上的影子运算，打开了3D图形界通往模拟现实的又一扇大门。


▲《孤岛危机》的辽阔场景。

虽然体积阴影具有划时代的先进意义，但玩家依然能轻易挑出《毁灭战士3》的不足之处。影子的边缘过于尖锐，如同切过的蛋糕一般醒目；狭小晦暗的场景虽然气氛十足，但谈不上赏心悦目，整个游戏缺乏环境照明，有光源直射的地方灯火通明，缺乏直射的场景便漆黑一片，这一切都与现实情况不符。实际上，这些诟病并非《毁灭战士3》的缺陷，而是所有采用体积阴影技术的游戏所面临的共同难点。对于阴影过于尖锐的问题，《灵异恐惧》（F.E.A.R）和《星际传奇》（Riddick）采用了软阴影（Soft Shadow）技术，将同一个阴影运算多次的结果相结合，得出一个边缘较为柔和的软阴影，劳民伤财，效果却难称完美。对于环境照明的缺席，受限于算法的效率，体积阴影无能为力，这也是《毁灭战士3》从“一骑当千”的火爆FPS变为慢节奏恐怖游戏的根本原因。

《毁灭战士3》实现了一个房间，一盏电灯的真实光影，但玩家需要的不是晦暗狭小的空间站，而是能够自由驰骋的广阔沙场。这一次，打开下一扇大门的钥匙不在卡马克手中，它属于一家叫做Crytek的德国公司。2007年发售的《孤岛危机》是第一个真正达到照片级画质、足够以假乱真的3D游戏。制作组的任务是将一个足有上百平方公里面积的小岛搬到作品中，并为小至石子、大至坦克的各类物体赋予真实的光影效果。为了加快处理效率，Crytek首次为游戏界引入了环境光屏蔽（Ambient Occlusion，简称AO）技术。体积阴影只能对光源直射的区域进行计算，因此，《毁灭战士3》的画面是黑白分明、光影对立的，现实中的光照情况则要复杂的多，即使没有接受到光源直射的区域，依然可以通过漫反射、折射得到照明。《孤岛危机》的光影运算比《毁灭战士3》更加全面。对于直接光照，Crytek放弃了体积阴影，采用了较为传统的映射阴影（当然，《孤岛危机》的映射阴影经过了诸多改进，效果相当令人满意，与PS2时代的游戏不可同日而语）。对于环境光照，制作组则使用AO技术：既然视野内的每一个物体都有出现光线反射和散射的可能性，每一个物体都可能成为新的光源，那么就使用AO采样视野内所有像素周围的信息，进行深度值对比，通过这种方式完成场景闭塞性的检查，判断物体被环境光照笼罩时所产生的轮廓阴影。

AO目前已经成为游戏界广泛使用的光照处理技术。《战争机器2》《未知海域2》《光环 致远星》等玩家耳熟能详的的诸多大作，都使用了AO作为处理环境光照的方案。就视觉效果而言，AO并不算





▲毁灭战士3



完美，这也是 Crytek 在 2011 年的《孤岛危机 2》中引入更多光照技术的原因。但 AO 的优势在于较高的执行效率，无需昂贵的高端 PC，现有的 PS3 和 X360 就足以实现这一技术，在可以预见到的将来，AO 也将作为本世代主机的主流技术继续存在下去。从初代《VR 战士》积木般棱角分明的角色，到高清时代足够以假乱真的场景，游戏界通过 20 年的时间，实现了破蛹成蝶的飞跃。但人类的欲望是永无止境的，只要玩家依然抱有对画面的追求，3D 图形界的进化之路就不会走到终点。然而，游戏主机的换代周期毕竟是相当漫长的，开发者只能通过优化程序，在已经固定的硬件水平上提升画面。每一代主机的末期都会诞生诸多突破性能极限的作品，这一切都是建立在开发者呕心沥血的优化之上。而对于 PS3 和 X360，这个问题似乎更加棘手。因为这两大主机，在刚刚面世时的性能，就已经和玩家理想中的层次有了太多差距。

高清时代的理想与现实

造成本代主机性能如此贫弱的原因，很难用三言两语概括清楚。在十年前，不论是 PS2 还是 Xbox，尽管性能存在差距，发售时间也前后不一，但二者依然遵守自己的轨迹，一步一个脚印将这趟路踏实地走了下去。至少到主机首发为止，索尼和微软都没有因为任何来自竞争对手的干扰而改变自己的计划。PS2 和 Xbox 的软硬件架构存在着太多不同，而 PS3 和 X360 之间的相似要远多于差异，在架构相似的情况下，如何知己知彼，了解对手的状态，发挥自己的优势，就成为了二者的共同课题。索尼和微软在主机首发前围绕对方展开了一系列的宣传战、产能战、心理战、谍报战。期间的波澜起伏与惊心动魄，丝毫不逊色给任何一部谍战小说，堪称戏外比戏里更精彩的典型案例。

2002 年春，PS2 已经首发两年有余，Xbox 则刚刚完成日美欧三地的布阵。索尼在 GDC（Game Developers Conference，游戏开发者大会）上首次公布了 PS3 处理器 CELL 的蓝图，微软也正式组建了“山景团队”对 X360 计划进行评估。微软认为，Xbox 负于 PS2 的最大原因在于发售太晚，X360 团队必须以速度为优先，就算无法领先对手推出，也要做到与 PS3 同期发售。根据索尼在 GDC 会议公布的 CELL 资料，微软将 PS3 的发售时间判读为 2005 年，因此 X360 的发售也必须以 2005 年为最晚期限。从技术角度来看，微软的判读其实是相当精确的，PS3 所使用的 CELL 和 RSX 都是 2005 年设计完毕的产品，当时自然没人想到，索尼会在蓝光光驱和显卡方案上碰到大麻烦，导致主机首发延后了一年。

尽管第一台高清主机 X360 在 2005 年发售，但本代主机的技术标准早在一年前就已经成形。2004 年初，微软发布了 DirectX 9.0c，对编程语言 HLSL 进行了大幅改进，将着色器的一次最大指令数提升至 65535，引入新的动态程序流程控制，让开发者可以自由制定程序的跳转、循环，灵活度大幅提升。Xbox 使用的 DirectX 8 只能用整形数据处理颜色，颜色数据在反复四舍五入、掐头去尾的过程中，会遭到很大损失。很多色彩、光线的细节都在取整的过程中消失了，只有浮点化的数据才能保留这些差别，为玩家带来更为细腻，真实的画面。初版 DirectX 9 使用 24 位浮点，随后的 9.0c 版又引入了 16 和 32 位浮点格式，为 HDR 等新一代特效的普及彻底铺平了道路。从理论上讲，2004 年的 DirectX 9.0c 已经足够实现除光线追踪之外的一切图像特效，后来的 10 和 11 版所考虑的都是如何提升效率和避免格式冲突，并没有什么 9.0c 版实现不了的效果。PS3 和 X360 的显卡均符合 9.0c 版的标准，即使是 PC 独占游戏，每年仍有大量基于 9.0c 开发的新作面世，足见这一版的经典之处。NVIDIA 于 2004 年春推出了世界上第一块 DirectX 9.0c 显卡 NV40（Geforce 6800），虚幻引擎 3 和《战争机器》的世界首秀就是在同年的 GDC 会议上靠这张卡即时演算的。虽然 NV40 比 PS3 和 X360 的显卡要慢一些，但它完全符合 9.0c 标准，剩下的差距只是单纯的速度问题。两大高清主机的首发游戏，大部分都是从 2004 年才正式投入开发。



▲一代天骄 G80，拥有恐怖的性能、功耗和噪音。

虽然 NVIDIA 给微软的初代 Xbox 供应了显卡，但两家公司曾经多次发生商业纠纷，几乎达到了对簿公堂的程度，关系并不愉快。微软最终选择了另一家显卡巨头 ATI 作为 X360 的合作伙伴，NVIDIA 随后搭上了索尼，参与 PS3 的设计。微软早已制定 2005 年首发的计划，X360 的显卡 C1 仅能提供 720p 的游戏画面，这已经是 ATI 在 2005 年内能够保证大规模量产的最强成品。而索尼则在同年的 E3 展宣布，PS3 能够实现 1080p 输出，性能完胜 X360。此时的微软对 PS3 的性能相当畏惧，因为他们清楚，NVIDIA 多年来一直在研发 DirectX 10 级别的显卡 G80（Geforce 8800）。G80 的实际性能是 C1 的五倍以上，领先 X360 一个时代，足够以 1080p 分辨率的规格运行各种跨平台游戏。如果 PS3 真的使用 G80 作为显卡，X360 率先首发积累的时间优势，就会被绝对的性能劣势拖垮，让微软的如意算盘彻底崩溃。

在 2005 年的 E3 大展上，久多良木健表现





▲战争机器



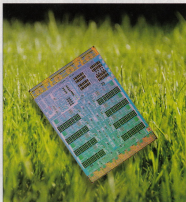
▲画面平平的《虚幻竞技场 3》。

卡，NVIDIA 给索尼开出的优惠价也不可能太低；能耗太惊人，满载功率高达 180 瓦，核心温度可达 90 度以上，噪音问题也相当严重，不论是从电源还是散热的角度去考虑，PS3 都没办法在体内容纳这么一头怪兽。为了昂贵的蓝光，PS3 已经是赔本赚吆喝，如果再配上一块比光驱还贵的 G80 作为显卡，整机成本会上升一倍，索尼没法承受这样的亏损。与 G80 同级别性能的显卡（G92，RV770）直到 2009 年才将价格下探到 150 美元以内，这也是重视成本多过性能的主机所能接受的程度。SCE 显然不可能为了追求 1080p 原生分辨率，将 PS3 拖到 2009 年再推出。本代主机的性能，就这样被双双钉在了 720p 的水准上。



▲ PS3 惨遭阉割的 RSX 显卡。

PS3 显卡的最终成品 RSX，是桌面级显卡 G70 的缩减版，为了提高良品率并削减成本，NVIDIA 祭出了"阉割大法"，对抗锯齿操作和画面输出至关重要的 ROP 单元惨遭减半，从 16 个变为 8 个，显存位宽从 256bit 降低成 128bit，带宽惨遭腰斩，仅为 22.4GB/s。不要说跟今天的 PC 显卡相较，就是和规格完整的同门 G70"师兄"——Geforce 7800GTX 512MB 相比，RSX 的性能都要差得远。其顶点着色能力甚至弱于 X360 的 C1，只在纹理单元数量方面比对手略占优势。好在 PS3 的 CELL 比较强大，

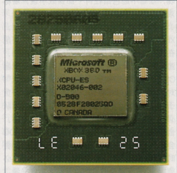


▲ CELL 处理器，清晰可见 1 个 PPE 和 8 个 SPE。

可以通过 CPU 补足显卡的短板，但若想充分发挥 CELL 的实力，可一点都不简单。

PS3 虽然没有 DirectX 可以用，但 RSX 毕竟也是符合 DirectX 9.0c 标准的显卡。开发环境方面，PS3 使用基于 OpenGL ES 标准和 NVIDIA Cg 语言的 LibGCM 与 PSGL。X360 的 C1 能实现的各种效果，RSX 也能实现。RSX 比较贫弱，但要发挥它的性能并不难，PS3 开发的难点在于 CELL。久多良木健的构思是让 CPU 充分帮助显卡进行图形运算，但 SCE 的开发实力有限，被迫将 CPU 和显卡的开发权交与 IBM 和 NVIDIA，这两家公司之间的关系并不密切，NVIDIA 的态度相当冷漠，只是把桌面级显卡 G70 阉割一通了事，没有更改数据走线，导致 RSX 和 CELL 的协同性很差。

PS3 采用分离式内存设计，CELL 使用 256MB 的 XDR 内存，RSX 则有专用的 256MB 的 GDDR3 显存，在显存不够的情况下，显卡可以直接使用内存，但 CELL 与显卡之间缺乏有效的数据交换方式。索尼将 CELL 宣传为"9 核"处理器，实际上这颗芯片只能算是"伪 8 核"。CELL 由一个 PPE（运算核心）和八个 SPE（协处理器）组成，PS3 版为了提高良品率屏蔽了一个 SPE，再加上 SCE 没有在主板上提供硬件声卡，系统又要占去一个 SPE 专门处理音效，实际能给程序员发挥的数量就只有六个。SPE 配有 256KB 的本地存储器，这不是它的缓存，而是它所能使用的全部工作空间，因为它没有直接访问内存的能力，根本称不上是一个完整的单

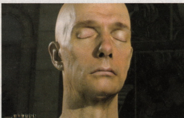


▲ X360 的 CPU Xenon，3 核 6 线程。

独核心。显卡若想让 SPE 协同处理画面，步骤将非常麻烦。RSX 需要将信息转入主内存，让 PPE 将所需的数据和指令使用 DMA 操作放进 SPE 那小的可怜的 256KB 本地存储器里，运算完毕后再让 PPE 把结果取走，放进主内存，交由显卡继续处理。

如果读者无法看懂上面那段过程也不要紧，只需要知道"CELL 参与显卡图像处理的步骤很复杂"这样一个简单的事实就够了。实际上，对此感到繁琐的不仅是各位读者，还有世界各地的游戏工作室。早年很多程序员不愿钻研 CELL 的编程手段，索性直接抛开那七个 SPE，只使用 PPE 这颗主核心处理数据，在这种情况下，CELL 就退化成了一颗单核 CPU。这就是早期跨平台游戏，PS3 画

出了充足的自信，他嘲笑 X360"最多只能算作 Xbox 1.5，没有资格称作下一代主机"，NVIDIA 总裁黄仁勋也一再承诺，PS3 显卡的性能将高出 NV40 数倍。实际上，在索尼发布会的所有游戏展示里，除 Epic 的《虚幻竞技场 3》之外的视频，都是预渲染的 CG 动画。SCE 从一开始就确定了为 PS3 搭配蓝光的战略，蓝光所使用的 AACS 加密系统尚未敲定，激光二极管的产量也太低，PS3 不太可能在 2005 年首发，但只要 SCE 能够搭上 G80 的快车，就足以对 X360 形成压倒性优势，这才是索尼敢于在 E3 上大玩"CG 赏片会"的根本原因。进入 2006 年，SCE 终于见识到了现实的残酷。NVIDIA 摊牌，虽然 G80 在 2006 年末发布的计划不变，但显卡的良品率实在太低，无法保证数量。他们只得退而求其次，将 2005 年就已经发布的 G70（Geforce 7800）作为显卡方案。PS3 和 X360 的显卡至此回到了同一档次上。一年后，在 2006 年 E3 上，被打回原形的 PS3 令人大失所望，也让看清局势的微软松了一口气。Xbox Live 技术部主管威格纳德（Andre Vrignaud）参加完展会后，在博客上幸灾乐祸地写到："不要听信 1080p 的骗局，PS3 和 X360 的原生分辨率差不多，你可以不信，但真相很快就会揭晓"。



▲ G80 在 1080p 分辨率下即时演算的人物面部，足以媲美《铁拳 6》著名的"风间仁 CG"。

G80 最终于 2006 年 11 月 8 日，即 PS3 首发三天前正式公布，它的性能的确达到了 NVIDIA 承诺的水准，也让人们了解到 PS3 没有采用这块显卡的原因：良品率太低，2006 年的出货只有几万张，根本满足不了主机的需求；造价太高，90 纳米工艺制造的 G80 首发价格高达 700 美元以上，比一整台 PS3 还要贵，一年后采用 65 纳米的 G92 大幅降低了成本，但零售价也要 200 美元以上，就算 SCE 大批采购显





▲孤岛危机

面普遍不如X360的直接原因。在资源分配方面，CELL的设计也存在着严重问题。70%以上的晶体管都分给了七个SPE，真正具备独立运算能力的那颗PPE的资源太少，要想充分发挥PS3的性能，就必须刻苦钻研多个SPE的运行方式。而完全依赖多个SPE进行运算也不现实，如果六个SPE全速帮助显卡填充像素，XDR主内存的带宽会被消耗掉19GB/s，只剩下6.6GB/s留给主核心PPE。所有SPE调用数据都需要那颗PPE的帮助，这种简单粗暴的分配方式只会导致交通瘫痪，必须仔细分配PPE和SPE之间的负载均衡，才能达到最佳效果。在这方面做得出色的团队只有SCE自己的第一方和第二方。顽皮狗的程序员绞尽了脑汁，才找到PPE与SPE分配带宽的最佳平衡点。《未知海域》系列的画面，是对CELL应用的典范。

X360的CPU Xenon设计思路与CELL不同，但基础架构并无区别，毕竟二者都是由IBM设计的产物。Xenon去掉了辅助运算的小型SPE，直接在封装中放入了3个功能完整的PPE主核心，每个核心都具备超线程能力，开发者一共可调用6个线程。X360的图像工作基本都交给显卡C1完成，CPU不需要像PS3那样参与着色运算，不过带宽拥挤的问题依然存在，并且比PS3更加严重。X360采用512MB的统一内存架构，虽然方便了数据交换，但也使得CPU需要和显卡争抢只有22.4GB/s的带宽，如果把Xenon的6个线程全部打开，CPU会直接“干掉”20GB/s的带宽，显卡就只能一边凉快去了。为了让图形管线正常工作，实际游戏中，开发者最多只会调用3线程的资源，X360同样没有硬件声卡，这3个线程中还要抽出一个用于处理5.1声道。

PS3的CELL在多媒体应用方面还是不错的，可以流畅播放1080p的各类视频，但这和1080p分辨率的游戏是两个概念。PS3大部分游戏分辨率都在720p以内，所谓的1080p输出只是单纯像素插值的结果，清晰度和视觉效果反而不如720p。微软见PS3真相大白，也急忙宣布“X360支持1080p”，同样靠拉伸画面混日子。到了本代主机的中后期，PS3和X360甚至连720p都保不住了，《光环3》《横行霸道4》《MGS4》《抵抗3》……不论是独占还是跨平台作品，原生分辨率不足720p的游戏比比皆是，像《横行霸道4》这样画面构成复杂的游戏，即使削减了分辨率，主机板的帧速依然无法保持住30帧每秒的基本底线，只能在25帧上下晃悠，让不少玩家头晕目眩。随着时间的推移，各种大作的画面越发华丽，对PS3和X360屡屡提出严峻考验，开发者也只得继续削减分辨率和帧数，只有各类下载游戏和高清合集这种对画面负载较小的作品，能够实现原生1080p输出。

从“昂首挺进1080p”，到“720p不幸失守”，之间的差距实在太大，大的让人哭笑不得。2005年索尼的“CG赏片会”虽然虚伪，但确实足够华丽，它给了所有玩家一个无限接近真实的游戏梦想。有没有作品能够实现这个梦想？答案是肯定的，但付出的代价实在太过艰辛。在X360低调问世，PS3被打回原形之后，德国Crytek公司依然不慌不忙地在PC上制作他们的《孤岛危机》，最终于2007年呈现在我们面前的，是一个集合图形界数十年来所有精华的集大成者。映射阴影、体积阴影、软阴影等现有技术，被游戏全部继承，并且得到了脱胎换骨的进化，制作组还首创了AO等大量新技术，即使是跟2005年的《铁拳6》或《大逃杀》的预渲染CG掰腕子，《孤岛危机》也丝毫不落下风。本作最令人惊叹之处在于实时的昼夜变换，玩家第一次能够在游戏中现看到真实的日出景观，与久多良木健当年所提倡的“实时世界”别无二致。这样一个华丽而真实的世界，又让玩家付出了怎样的代价？性能高出两大主机5倍以上的G80显卡，在720p分辨率最高画质运行《孤岛危机》，平均帧数依然不到30，令全球玩家瞠目结舌。就算是今年春天发布的最强单卡Geforce GTX680，在1080p最高画质下，打开4倍抗锯齿，也只能勉强保持在40帧上下。《孤岛危机》的最高画质完成了“5年前地球上没有PC跑得动，5年后地球上大部分PC依然跑不动”的壮举，被国内玩家戏称为“显卡危机”。

《孤岛危机》击碎了所有人对次世代的美丽幻想，Crytek错了么？没有。他们只是要实现最好的画面。玩家错了么？也没有。因为《孤岛危机》的配置需求的确太高，在大部分PC上的运行情况难以令人满意。是优化的问题么？也不是。在《孤岛危机2》面世之前，1代的引擎CE2(CryEngine2)的效率相当之高，光是多边形生成率就达到了虚幻引擎3的5倍以上。那么，为什么《孤岛危机》在当年中低端PC上的表现，远不如《战争机器》或《COD4》？答案很简单，憨厚严谨的德国人采取了最真实，也是最消耗资源的画面方案，使用可编程着色器和多边形去即时演算游戏中的一切画面元素，而《COD4》等主机作品则更愿意选择预烘焙贴图等固定、死板，但快速、取巧的方式去实现视觉效果。玩家不会关心他看到的画面是靠什么技术实现的，他们只会关心以手头的硬件配置或主机能够看到什么样的结果，以及游戏是否好玩，这是Crytek从《孤岛危机》中得到的最大教训。



■《孤岛危机》划时代的日出场景。

不论是PS3的RSX还是X360的C1，都符合DircetX 9.0c的需求，但仅此而已，这两块显卡目前仅仅能满足运行高清游戏的最低标准，着色器和吞吐性能的乏力，让开发者不敢在主机游戏中使用太多的即时光影，只能用大量预烘焙的贴图遮丑。问题在于，使用着色器即时运算光影存在优化的空

间，而贴图的优化空间很小。图片压缩属于基础数学领域的课题，在数据压缩算法得到飞跃性进展之前，只要显存容量不变，主机就没办法使用清晰度太高的贴图。前文已经分析过，本代主机的带宽十分紧迫，数据传输能力有限，一味使用贴图表达画面，只会让游戏陷入被贴图束缚的恶性循环，美工的压力越来越大，能实现的效果却屈指可数，并且都停留于“可远观不可亵玩”的级别，受困于内存限制，主机游戏的贴图清晰度都比较低，玩家走近后只会看到一堆刺眼的马赛克。

以《COD》为例，这个系列一直沿用修改自《雷神之锤3》的老旧引擎，吞吐量奢迫，绝大部分效果都要靠贴图实现，美工水平直接决定了画面素质的高低。《现代战争2》已经将这套引擎运用到了登峰造极的程度，随后Infinity Ward的骨干纷纷出走，新人开发的《现代战争3》画面不升反降，正是美工退步所导致。常年使用古董引擎不但影响了《COD》的画面，也拖累了这一系列的游戏性。由于场景大量使用纸片山和假楼房，《COD》的角色只能老老实实在地上跑，无法乘坐各种载具自由翱翔（空袭连杀用的是另一套单独的视角，轨道固定）。《黑色行动》在战役中硬塞了一个直升机驾驶关，玩家却无法自由爬升（飞的太高，纸片山就露馅了），操作极为别扭，让人哭笑不得。这就是最近几年的《COD》新意越来越少的根本原因——不能单纯怪制作组缺乏创意，它这部引擎本来就只能实现这几套东西。

X360已经首发7年之久，在这7年的时间里，微软虽然没有发售新主机，但依然在推继续行DirectX。正如笔者在前文所言，DirectX 9.0c理论上已经足够实现一切特效了，它欠缺的只是效率。PS3的RSX依然属于传统的分离渲染架构，顶点着色器和像素着色器是分开的，根据开发者编写的代码，实际运算时很可能出现像素着色器满负荷运作，顶点着色器却无所事事的情况，严重浪费了资源。X360的显卡C1首次将两种着色器合并为统一着色器（Unified Shader），于2006年随Windows Vista一起发布的DirectX 10，沿用了C1的设计方向，要求显卡使用统一渲染架构。而2009年与Windows 7一起登场的DirectX 11，也只能算作10的小改版，只是在其之上增加了曲面细分、Direct Compute等功能。

需要明确的是，不论是DirectX还是OpenGL，都只是一种标准，一种API（应用程序接口），并不能彻底决定画质的好坏。目前PC显卡性能高于游戏机，只是因为它们的集成度更高，晶体管更多，运算能力更快，与支持API的版本关系不大。因为，之前的DirectX更新往往都有翻



▲曲面细分生成的发丝，目前的所谓“DirectX 11游戏”对于新特效根本没有如此细致的运用。

天附体的变化，而从第9版开始。微软明显放慢了步伐。不论是DirectX 10还是11，都没有什么质的飞跃，9.0c一样可以实现它们的全部效果，只是效率较差罢了。《孤岛危机2》在DirectX 9.0c环境下的表现就已经堪称一流，而DirectX 11补丁增加的诸多特效，理论上也能在9.0c版中实现，只是速度更慢而已。《战地3》的寒霜2引擎也只是从9.0c版一路修修补补走过来的，PC版不支持XP只是为了追求更高的运行效率（X360的C1只实现了初步的统一渲染，它的的寄存器达不到DirectX 10的要求，X360版《战地3》依然运行在9.0c环境下，如果让《战地3》推出XP版，并没有任何技术障碍）。

为了推销PC版显卡和游戏，引擎公司、游戏工作室、微软、NVIDIA和AMD这五大商人，有太多实话没有对大家讲。不论是虚幻引擎3、CE3，还是寒霜2引擎，所标榜的“支持DirectX 11”都只是小修小补，真正的DirectX 11原生引擎的数量，是0。造成这种情况的原因很简单，主机只支持9.0c版的环境，如果一部游戏完全基于DirectX 11开发，会在向下兼容方面碰到很多问题。比如曲面细分打造的建模就没有办法方便地移植到主机上，还不如直接堆砌更多的多边形了事。考虑到PC平台超高的盗版率，耗巨资打造PC独占大作也是不现实的，只有RTS这些主机发挥不畅的类型才会选择这条道路。我们见到的所谓PC版“DirectX 11大作”，都只是在主机版的基础上，添加少许修饰而成。像《鹰击长空2》的曲面细分效果，已经弱到了即使用截图对比，开着“数毛眼”都很难分辨的程度。PC的性能确实比现有的两大主机强，但这跟API的关系不大，现有PC游戏这些蜻蜓点水般的DirectX 11特效，根本无法与主机版拉开差距。就算推出一部PC独占游戏，完全放弃对主机和DirectX 9.0c的向下兼容，画面也不会达到多么惊人的程度。原因很简单，DirectX 11的本质依然没有超脱9.0c版的思路，自2004年之后，API的发展已经进入了一个瓶颈期。

话已至此，PS3和X360的画面逊于目前PC的原因已经很明显，API落后并不是问题，关键在于乏力的运算速度。主机的规格是固定的，没有办法像PC那样每年升级一次显卡。按照传统思路，主机在推出时就应该使用当时最高速的硬件，这样才能尽量在生命末期保持竞争力。PS2和Xbox在首发时的性能的确称得上最强，足以比肩同期最高端的PC，而PS3和X360为了降低成本，所使用的显卡即使在2005年也称不上是最强。为了把X360的首发售价降低到299美元（普通版），微软在压榨成本方面可谓不懈余力，硬盘变为了可选配件，主板做工更是惨不忍睹，焊接工艺的隐患直接导致了“三红”惨剧。PS3的做工虽然比X360强出不少，但SCE已经为蓝光背负了太多的经济压力，没办法装备更贵的显卡，只能采购G70的阉割品作为RSX的最终方案。

以今天的眼光来看，第一次高清主机战争的开战时间似乎有些不对头。Xbox被PS2打压多年，在2004年末凭借《光环2》和Live服务初次实现了季度盈利，刚刚享受了一年的蒸蒸日上，就被后继的X360实施了安乐死，微软抢先推出新主机，成功压制了对手，但也付出了自断手臂的惨痛代价。而PS3的硬件设计在2005年就已经完成，只是为了蓝光的AACS标准和激光二极管才空等了一年。就算在PS3发售后，老当益壮的PS2依然高烧不退，玩家甚至还能够玩到《战神2》这样的顶级大作，生命力相当顽强。微软片面地将Xbox的失败全部归结于发售时间过晚，让X360在软硬条件都不成熟的情况下匆匆上马，导致了一系列的机能和质量问题，而PS3的早期出货量也被蓝光二极管的低产量所拖累。摩尔定律让玩家能够以越来越便宜的成本获得越来越强的硬件。时间，才是造成本代主机性能如此贫弱的根本原因。如果PS3和X360在2007年登场，在同样的首发价格下，玩家可以享受到强出数倍的机能和质量，足够兑现“1080p输出”的承诺，实现真正的高清画面。然而，现实不是由“如果”决定的，微软和索尼也不会为了追求更强的性能让主机首发落后对手数年。木已成舟，PS3和X360被赶鸭子上架已经成为了既定事实，游戏开发者只能在狮螺壳里做道场，尽量优化有限的资源，做出更精细的画面。



▲现代战争2

技术群英的二度进化



▲深度缓冲、像素矢量法线、纹理色彩、高光反射，先渲染这些数据，随后处理光照，即为《杀戮地带2》的延迟渲染顺序。

PS3和X360的机能虽弱，但并非没有潜力可挖。CELL的多个SPE协处理器编程困难，不过若能充分利用，也能为画面增色不少。X360的CPU虽然没有PS3那般强大，但C1的统一渲染架构较为灵活，开发者可以活用显卡的着色器实现各种效果。2011年是图形技术大跃进的一年，在主机并未更新换代的情况下，各大技术公司通过纯熟的优化技术，在有限的硬件条件里，实现了画面的二度进化，也让PS3和X360焕发了第二春。一些大作在主机上首次实现了新技术，还有一些游戏则对既有成果进行了深度改良。CE3的《孤岛危机2》、虚幻引擎3的《战争机器3》、寒霜2引擎的《战地3》和id tech 5引擎的《狂暴》都实现了令人惊异的画面素质，这几大引擎在2011年的发展侧重点有所不同。Epic是引擎授权市场份额最大的赢家，虚幻引擎3的执行效率虽然不比对手，但对于大部分游戏依然够用，他们只需解决引擎之前遗留的顽疾，并与时俱进，增添新的特效，就足以保住市场。初代《孤岛危机》已经将画面提升至极限，但CE2的配置需求过高，Crytek为CE3下达的任务是提升效率，通过惊人的优化在主机平台和低端PC上完成前作不可能完成的任务。寒霜2引擎最为特殊，它属于DICE和EA的私有财产，并不是对外授权的商业引擎，全面性和易用性有限，发展重心更偏向于高端PC而非主机，但EA今后的大量新作都会采用该引擎开发，同样是一股不可小视的力量。《狂暴》的画面虽然出色，但局限性极大，再加上id software被ZeniMax收购后，母公司不允许id tech 5对外授权，使得这一引擎的前景很不明朗。

延迟渲染是CE3和寒霜2这两大引擎的核心技术。《宝贝万岁》等高清初期游戏就曾对延迟渲染小试牛刀，不过该技术第一次大规模应用是2009年的《杀戮地带2》，而CE3和寒霜2的整个光照系统都是为延迟渲染设计，将其发挥到了极致。在传统的正向渲染（Forward Rendering）过程中，场景越复杂，光源越多，处理时间也就越长。而延迟渲染则将光照操作的步骤放在整个流水线后端的MRT（多目标）渲染中，将光照的处理量由空间专为平面，不渲染画面中遮挡或无法显示的像素，避免了大量无效运算，极高地提升了效率。举例来说，正向渲染中如果有100个角色被4个光源照射，那么流水线就需要进行400次光照计算。而如果采用延迟渲染，就可以将100个角色的几何数据跳过光照直接进行渲染，之后再将渲染好的4个光源进行光照处理，只需要进行4次光照计算，就能完成同样的效果。光源越多，场景越复杂，延迟渲染的效率优势就越明显。CE3和寒霜2可以在同一场景放置超过1000个动态光源，《孤岛危机2》和《战地3》甚至连每一颗子弹都有自己单独的光源效果。延迟渲染目前最大的问题在于对次表面散射的支持不佳，不擅长处理树叶、冰块等半透明物体，这也是《孤岛危机2》将场景从1代的丛林与冰山转移到城市的根本原因。



▲Enlighten组件的GI效果。

全局光照（Global Illumination）也是去年被热炒的一个概念。光照分为直接光照和间接光照两种，直接光照是光源发出的光线到达物体照亮，并产生投影的过程，间接光照则是直接光照的光线经过多次反弹后照亮周围环境的过程，二者的总合被称为全局光照，简称GI。直接光照对于目前的游戏不难处理，难点在于间接光照。因此，今天我们提及GI效果，指的一般都是间接光照。早年游戏大都通过离线渲染光照贴图来实现静态场景、静态光源的GI，次时代初期的作品则使用PRT实现静态场景、动态光源的GI，而真正出色的GI效果应该是全动态的。2007年的初代《孤岛危机》发明了环境屏蔽光（AO）技术，但AO只能模拟出场景的角落、阴沟、缝隙等不易被间接光照点亮的部分，对于光线在物体之间的反弹，还需要引入更先进的放射性算法。CE3使用"光传播容积"（LPV），让《孤岛危机2》首次实现了动态场景、动态光源、无需预先运算的GI效果。《战地3》则购买了Enlighten的组件授权，使用英国Geomerics公司提供的"准实时光辐射"技术实现了同样的效果。从技术角度而言，Enlighten略胜一筹，《战地3》每一个点光源的GI都是真正的GI，而《孤岛危机2》只有太阳光才有严谨的GI运算。但CE3可以通过延迟渲染生成大量额外的光照，模拟每一个点光源的GI，最终效果并不比《战地3》差多少。

"犬牙参差"的锯齿，是长年来一直让玩家深恶痛绝的问题。显卡内运算多边形的空间是3D的，但输出画面时，光栅单元必须将3D空间转为2D画面，这个过程会不可避免地丢失一些细节，也就产生了锯齿。就算是裸眼3D屏幕，也是通过输出两张2D图像，给观众呈现出3D效果，人的肉眼也是通过左右两个视网膜摄取两张2D图像，产生立体感。屏幕分辨率越高，单个像素在屏幕中的面积越小，锯齿也就越不明显，但在全息影像这种科幻技术普及之前，显卡依然需要将3D信息转化为2D图像，锯齿也就不可避免。相比直接提升分辨率，抗锯齿（AA）技术是更为经济的办法。SSAA（超级采样抗锯齿）是最基础的方案，先演算一张高分辨率的图像，再对其进行采样，缩小至屏幕体积，这种方式最为暴力直接，效果最好，但效率最差，远不如直接提升分辨率划算。NVIDIA在Xbox上发明了MSAA（多重采样抗锯齿）方案，探测多边形的边缘，只对这一部分进行演算，效果与SSAA接近，但运算量要少得多，效率也更高，开启2倍MSAA后，画面的帧速的下降只有30%左右，尚可接受。MSAA在很长的一段时间内一直是主流方案，但近年兴起的延迟渲染改变了渲染模式的既定思维，与MSAA不兼容。为此，各大公司又发展出了各种形态抗锯齿技术，用类似Photoshop 2D滤镜的方式，对帧缓冲的最终画面进行过滤。形态抗锯齿不需要运算更多的多边形，负荷非常小，帧速下降在5%以内，即使是PS3和X360也可以放心使用。《杀戮地带3》和《龙腾世纪2》使用的MLAA，《孤岛危机2》《上古卷轴5》《蝙蝠侠 阿克汉姆城》使用的FXAA，都是形态抗锯齿的代表。此类技术可以与延迟渲染完美兼容，泛用性和效率都很强，但容易给画面留下轻微的模糊与变形，这也是今后需要重点改进的缺陷。

动态模糊也是去年得到长足进步的一大领域。我们常说，电影只需要24帧就足够流畅，是因为电影中每一帧的画面都带有运动残像，这


▲《孤岛危机 2》切换枪械时的物体动态模糊效果。

是摄像机的曝光时间所决定的。而游戏中的每一帧都是静态的，并没有涉及前后两帧的信息量。PS2 时代的《MGS2》就已经实现了屏幕动态模糊（SMB），通过对比上一帧与当前帧的区别，赋予画面残像，属于比较初级的技术，开启之后，只要画面运动，屏幕中的所有物体都会模糊，让很多玩家感到不适。在很长一段时间内，该技术都没有得到突破性的进展，直到 2011 年的《孤岛危机 2》和《战争机器 3》引入了物体动态模糊（OMB）。这两部作品使用着色器探测游戏中每一个物体的运动状态，做到了“谁动，谁模糊，不动，不模糊”，让游戏领域第一次成功模拟了现实中电影拍摄的运动残像。《孤岛危机 2》的主机版帧率只有每秒 25 帧左右，在物体动态模糊的帮助下，画面流畅度才得以维持在一个令人接受的水准。

2011 年画面出色的优质大作数不胜数，但不同作品所面向的受众群不同，采用的引擎定位也有所区别。《战地 3》的寒霜 2 主要面向高端 PC，在主机上的表现并不出色。寒霜 2 引擎在粒子效果和物理破坏方面的表现不错，却也存在诸多问题。《战地 3》的光照系统虽然先进，但泛光效果太强，很多场景丰富的光源反而成了视觉污染。滥用后处理也是《战地 3》的一大问题，画面色域太窄，靠高对比度掩盖问题，建模缺乏质感，塑料感十足，所有场景都冰冷一片，缺乏活力，被网友戏称为“冻疮引擎”，难以达到“做什么像什么”的基本要求。EA 显然希望把寒霜 2 当做一个技术储备去发展，但这个引擎毕竟是为 FPS 量身定做的，并不适合其他游戏类型。EA 命令《极品飞车》和《命令与征服》新作统统采用寒霜 2 开发，颇有点强人所难的味道，特别是后者，不但是 PC 独占作品，官方公布的配置需求也高的令人咂舌。据传言，未来的《龙腾世纪 3》也将基于寒霜 2 开发，如果此事属实，笔者认为这是弊大于利的决策。EA 并没有打算让寒霜 2 对外授权，不论它的技术有多么先进，都只是内部工作室的专利，在这种情况下，EA 一再鼓吹其性能，只能算作拔高自家大作销量的王婆卖瓜，属于纯粹的商业宣传，不可尽信。平心而论，《战地 3》的联机乐趣确实十分出色，但 EA 过分吹嘘引擎是 DICE 不可承受之重。本作反复宣传的 GI 效果，源于内置的 Enlighten 组件，并不是 DICE 的自身技术。Geomerics 已经与 Epic 建立合作关系，不出意外的话，我们将会在未来的虚幻引擎中见到 Enlighten 的身影，《战地 3》会逐渐失去光照方面的领先优势。寒霜 2 的最大问题在于优化，只有高端 PC 才能发挥其威力，中低端配置和主机的效果差距太大。就算主机版《战地 3》只支持 24 人联机，其销量依然远高于 PC 版，DICE 似乎走上了 Crytek 过去的老路，而《战地 3》对图形界的贡献又根本无法与 2007 年的《孤岛危机》相提并论，再加上 EA 在宣传中吹的牛皮实在太大，游戏发售后遭到部分玩家的非议，也在情理之中。

CE3 的技术性丝毫不逊色给寒霜 2，但 Crytek 选择了与 DICE 截然不同的策略。初代《孤岛危机》几乎实现了目前人类科技所能实现的一切画面效果，2 代的工作便是加强优化，提升效率。《孤岛危机 2》的目标不再是用最高端的硬件不惜血本地堆砌特效，而是在两大主机和中低端 PC 上实现最好的画面效果。2 代通过 DirectX 9.0c 级别的硬件，在两大主机上，实现了前作很多 DirectX 10 效果全开才能展现的特效。从执行效率的角度来看，CE3 确实无人能敌，《孤岛危机 2》场景规模和贴图清晰度的缩水，只是为了照顾主机有限内存的无奈之举，在光影特效方面，三个不同平台的版本都保持了高度一致，不像《战地 3》那般天差地别。况且，PC 版玩家开发的诸多丛林 MOD，完全超越了 1 代的画面水准和规模。CE2 的画面已经孤独求败，CE3 的技术只会更好，不会更差。诚然主机的《孤岛危机 2》的确无法与 PC 版效果全开的《战地 3》相比，但不要忘了，后者对硬件的需求比前者高出近 10 倍。CE3 的执行效率比寒霜 2 高得多，只要 Crytek 愿意，他们完全可以做出一个配置需求更高，画面超越《战地 3》的 PC 独占游戏，但这无法给他们带来多少收益。Crytek 现在走的是“让大部分人先富起来，再满足少部分人需求”的路线，对主机市场较为重视。虽然使用 CE3 的游戏不多，但 Crytek 已经顺利获得了各大电影公司和电视台的授权合同，“《孤岛危机》系列”的引擎细节表现力极其强大，长期被用于电影工业渲染，这也是其他竞争对手鞭长莫及的市场，Crytek 从这方面获得的利益颇丰。

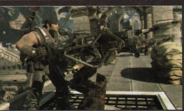
相对雄心勃勃的挑战者 Crytek，Epic 则是稳坐市场份额第一的王者，他们面临的课题不是如何打江山，而是如何守江山。2011 年春，Epic 对虚幻引擎 3 进行了史上的最大一次更新，这个被民间称为 3.9 的版本，重写了核心的着色器代码，根治了多年来一直为人诟病的油腻感，并加入了体积光、分层阴影贴图等诸多特效。顾客的开发惯性是 Epic 最宝贵的财富，Crytek 采用了一手包办的策略，将功能全部集成在引擎之内，而 Epic 则以插件的方式对外扩展虚幻引擎 3 的功能。很多开发者惯用的插件无法在 CE3 中运行，使得一些公司放弃了向 Crytek 购买引擎的意向。此外，《战争机器 3》《蝙蝠侠 阿克汉姆城》等作品的画面已经算是一流水准，虚幻引擎 3 的效率虽然是目前几大商业引擎中最差的，但它也足够满足主流用户的需要。大部分公司早就购买了 Epic 的授权，没必要为了更好的画面去耗资百万美元买一份 CE3。

年过四旬的老将约翰·卡马克执导的《狂暴》，则是一部相当另类的作品。从画面精致程度来讲，《狂暴》细腻的贴图不输给任何游戏。id tech 5 采用了虚拟贴图技术，突破了主机的内存限制，开发者可以使用最高达 128000×128000 分辨率的单张贴图（一般主机游戏的贴图分辨率只有 1024×1024），引擎会以流媒体的方式将贴图逐渐载入内存。遗憾的是，id tech 5 的所有画面元素都是靠预渲染贴图实现的，它对动态特效的支持连《COD》系列使用的 IW 引擎都不如，整个游戏画面精美细致，却死气沉沉，毫无生机。就算是卡马克引以为傲的贴图技术，也有致命缺陷，《狂暴》对数据传输的调度很成问题，大面积虚拟贴图的载入速度甚至比不上玩家转头的速度，导致贴图延迟的尴尬场面频频发生。对于一个完全靠贴图堆砌画面的游戏而言，这样的 BUG 无疑是灾难性的。《狂暴》虽然游戏帧数始终保持在 60 帧，兑现了卡马克的承诺，但这是建立在部分场景自动降低分辨率的前提之下。ZeniMax 收购 id software 后，禁止 id tech 5 对外授权，只能用在 Bethesda 发行的游戏上。问题在于，《上古卷轴 5》所使用的 Creation 引擎，在全面性上要高出 id tech 5 太多，即使 Bethesda 日后推出《辐射 4》，也不太可能使用 id tech 5，这一引擎的前景可谓相当惨淡。

2011 年的诸多大作将画面提升到了一个新的水平，已经接近本代主机的极限。就笔者认为，即使日后推出 PS4 或 X720，其画面水准也不会比《孤岛危机 2》或《战地 3》高


▲战地 3


▲孤岛危机 2


▲虚幻引擎 3



▲狂暴

出太多，这并非玩家的视觉感受达到了极限，而是技术储备使然。游戏主机的本质依然是一台计算机，而计算机图像建立在数学的基础之上。前文所提的诸多光影技术，不论是映射阴影，还是体积阴影，都是上个世纪70年代的数学家提出的算法。就算是去年大红大紫的延迟渲染和GI，也是80年代的科学家发明的理论，只是当时没有足够强大的PC去渲染而已。发展到2011年，基础数学已经基本被如饥似渴的游戏界掏空了，没有在民用设备中实现即时渲染的已知图像算法，似乎只剩下光线追踪。而《孤岛危机2》和《战地3》所采用的AO+GI组合方案，在视觉效果上已经和光线追踪十分接近，所需的资源却远小于后者。微软在今年发布的DirectX 11.1已经正式将64位双精度浮点数据列入规范，为光线追踪打下基础。但就算今后更先进的硬件耗费了数十倍的代价，实现了即时的光线追踪，也未必能让人眼前一亮。

当然，今后画面的进化幅度不大，并不代表所有人都对PS3和X360目前的状态感到知足。即使是全平台游戏，在PC上以1080p分辨率、60帧流畅度、2倍抗锯齿运行的效果，就足够将两大主机甩开一大截。但是，不论PC显卡的性能超出主机多少倍，大部分PC玩家也只能玩着跟主机区别不大的游戏，只要PC的盗版问题得不到解决，就无法成为主流的游戏平台。当然，目前PC与主机的开发环境十分接近，追求技术力的厂商已经开始通过高端PC演练技术，为PS4和X720做好准备。《战地3》的主机板只支持24人联机，PC版的人数则高达64人，DICE显然是在通过高端PC对下一代主机的性能进行预演。相信很多读者都看过虚幻引擎3的著名演示"撒玛利亚人"(Samaritan)，Epic在今年的GDC会议上，使用一张旗舰显卡Geforce GTX680重新演示了这个Demo，整机功耗控制在350瓦以内，初步具备了实用价值。"撒玛利亚人"使用的引擎与《战争机器3》相同，都是虚幻引擎3.9，并没有什么花哨的光影特效，其看点在于电影级别的模型细节。他们甚至多次强调，虚幻引擎4的画面表现要远在"撒玛利亚人"之上。



■细节丰富的虚幻引擎3技术演示"撒玛利亚人"。

Epic的副总裁马克・雷恩认为，虚幻引擎4需要比现有两大主机"高出10倍"的性能才能流畅运行，这个数字看似可怕，实则不然。PC上Geforce GTX460和Radeon HD6850级别的中端显卡就足以提供这样的性能，零售价也不过在150美元上下，并不算特别昂贵。以笔者的观点来看，1080p分辨率、60帧流畅度和完善的抗锯齿，显然是下一代主机最基本的需求，前文所提的两张中端显卡，就已经远超这一要求。但这些不一定能满足所有玩家的胃口。性能，应该是新一代主机的硬件基础，而非全部卖点。如果无法打造出吸引玩家的新类型游戏，仅仅在画面上下功夫，难以给目前两大主机的诸多用户提供换代的充足动力。技术前进的脚步毕竟是无法阻止的，Epic已经在今年的GDC会议上提供了虚幻引擎4的内部展示，CE3和寒霜2也为下一代主机做好了准备。Wii常年徘徊在标清领域，已经步入临终期，Wii U将成为任天堂的第一部高清主机。毕竟迟到了7年，Wii U的性能理应高于PS3和X360，但高出多少则是另一个问题，况且任天堂近年来的硬件一直不以性能为卖点。PS3和X360经过多年的辛苦耕耘，才进入了如今的收获期，索尼、微软和众多第三方都希望在本代主机上多捞一些利润，这才是PS4和X720迟迟不来的真正原因。

很多玩家对于目前主机游戏的画面已经感到满意，他们需要的是更充实的游戏内容，这才是引擎公司和开发商面临的真正噩梦。高清时代的画面精度越来越高，大量人力物力糜烂在美工环节上，游戏的流程反而越来越单薄，各类作品越发快餐化。像《COD》系列"，自由度最高的作品反而是画面最差的1代，进入高清平台后，关卡设计越来越趋向一条直线，令人乏味。Rockstar的沙盘游戏一直以乐趣丰富而著称，《横行霸道4》的完成度堪称本代游戏的最高水准，但相比PS2时期的《圣安德里亚斯》依然存在很大差距。《横行霸道4》的团队高达200人，历经4年，耗费近1亿美元，才将游戏开发完成。Rockstar当然"不差钱"，问题在于，就算把制作人员增添到400人，费用翻倍成2个亿，开发效率也不见得会有所提高。200人的大团队已经是目前游戏开发的极限，很多制作组还是通过大量外包美工环节，才将人数保持在这个数字以内，再继续膨胀就会导致管理混乱，效率不升反降。游戏创作不同于开发工程软件，不是一味堆钱堆人就能摆平的。

马克・雷恩早就对这一状况深表担忧，他在去年GDC会议上就曾表示，虚幻引擎4的目标并不是实现多么华丽的画面，而是在控制成本的前提下提高画面质量，如果开发费用继续水涨船高，整个游戏界都将陷入万劫不复的深渊。正如前文所言，1亿美元的资金和200人的团队已经是游戏开发的上限。假如下一代主机的画面继续上涨，引擎的开发效率保持不变，制作组花在美工上的开销会成倍增长，游戏内容也就更短，玩家显然不会买账。如果PS4和X720沿着这条路继续走到黑，而引擎工具的开发效率却没有提升，恐怕除了那些能够争取到上亿美元预算的顶级品牌，其他游戏都会被逼进下载领域和掌机平台，远离零售市场，这是所有人都不希望看到的局面，就算是发行商也不愿把所有鸡蛋都放进有限的那几个篮子里，毕竟这么做的风险实在太大了。

现在的局势似乎又回到了2005年那个谍报纷飞、互相猜疑的时代。索尼和微软的发言人都已经明确表示，今年不会推出新主机，从利益方面考虑，也算合情合理，但没人知道这两家公司会不会食言。让局势变得扑朔迷离的根源，正是画面进化的瓶颈效应。从PS到PS2，再到PS3，进化幅度越来越小，PS4相对PS3的视觉提升幅度可能更小。两大主机在越来越华丽的特效面前已经不堪重负，但贸然换代也不是明智的选择，第三方需要时间去熟悉新的环境，第一方则要砸钱赔本赚吆喝。Wii的市场早已走向衰退，而PS3和X360的田地依然肥沃，没有必要急着更新换代。索尼和微软很可能选择作壁上观，后发制人，把局势继续抻下去，同时观察Wii U的具体性能和市场反响，再判断何时推出自己的新主机。

特别企划

巨人的丰碑

——逝去的著名游戏公司纪念专题

清明节刚过，空气中似乎还能闻到香烛的味道。墨一般的乌云染黑了半边天，伴着春临大地的细雨，洒下一片离愁别绪。这是一个适合缅怀过去的时节，我们停下了匆匆的脚步，回首凝视那些曾经为创造了美好事物的前人，记住他们的功绩，品鉴他们的辉煌，期盼着站在他们肩膀上的我们，能够走得更高、更远。本次卷首特稿，让我们来缅怀一下那些已经在业界洗牌中逝去的著名游戏公司，他们虽然已经消失了，却为玩家们留下了丰厚的游戏遗产，这些闪着光辉的杰作直到如今仍然会被我们津津有味地谈起，甚至封为自己心目中永远的神作。让我们在心中为这些曾经的业界精英竖起一堵宏伟的丰碑，让我们来重新认识，这些伟大的创造者，并期盼着会有更为优秀的继承者陆续到来。

文 众编 编 稀饭 美编 NINA

3DO 空手套狼败全身

3DO

公司名称：3DO
创建年份：1991
解散年份：2003

代表性作品：3DO 主机、《魔法门》系列（Might and Magic）、《魔法门之英雄无敌》系列（Heroes of Might and Magic）

公司简介：提起 3DO，PC 平台的老玩家心中肯定会涌现出非常多的回忆，经典的《魔法门》系列和更为人所熟知的《魔法门之英雄无敌》系列直到今天仍然是玩家们眼中旧时代的杰作。不过实际上这是一家硬件商，玩家们所熟悉的游戏，是由被其收购的 New World Computing 制作。1991 创立时，3DO 是属于 SMSG 有限公司的一员（San Mateo Software Group），这个组织里头的其他合作伙伴包括了如今大名鼎鼎的 EA、LG、Matsushita（如今更名为 Panasonic）、AT&T 等巨头企业。但是因为在硬件市场上的失利，3DO 没能和其他合作伙伴一起走向辉煌，而是迎来了没落。



2003 年 5 月，3DO 公司宣告破产。此时大概没有多少人记得它曾是一家赫赫有名的硬件商，人们感慨的是《英雄无敌》系列从此前途不明，讽刺的是，他留下的这一点最后遗产也并非由他自身创造，而是来自其收购的 New World Computing。对于游戏产业来说，

在3DO主机告别历史舞台的那一刻，3DO公司已经魂归西天，留下的只是一具等待腐烂的躯壳。

1991年，原EA公司创始人Trip Hawkins创办了3DO公司。凭借自己纵横商界多年积累的广阔人脉，Trip Hawkins试图创造一个撼动任天堂与世嘉的游戏主机厂商。他联合了松下、AT&T、时代华纳、LG、EA和MCA等大公司，宣布将带领游戏业进入多媒体时代，这在当时引起轰动。



3DO是一部有划时代意义的游戏机，它率先提出了多媒体发展策略，通过其搭载的CD-ROM光驱，试图在影音娱乐、游戏、教育应用等领域全面发展。



Trip Hawkins想到了一条空手套白狼的绝世妙计：3DO公司主要负责主机的设计，然后将其设计方案交给松下、LG等生产商生产其各有不同，却互相兼容的机型。这样3DO公司可以将投资降到最低，而硬件商与软件商都要向3DO交纳权利金，由于有来自硬件生产商的权利金收入，因此3DO可以尽可能降低软件商的权利金标准。当时任天堂与世嘉向第三方征收的权利金为每张游戏超过10美元，而3DO只收3美元。Trip Hawkins相信如此低廉的权利金标准会吸引大量游戏开发商加盟，由此带来的丰富游戏阵容足以让玩家忍受其较高的主机价格——但他显然高估了玩家对主机价格的承受力。

游戏产业通常采用亏本卖主机，而从软件权利金上盈利的经营模式，因此主机售价经常低于成本价。而3DO的授权生产商一方面要自己从硬件上盈利，另一方面还要向3DO交纳权利金，主机的售价自然会远远高于成本价。其结果是3DO的首发价格高达699美元！

1993年10月，3DO主机正式上市，3DO公司投入了大规模的广告，媒体也对这部高性能多媒体主机争相报道，一时间3DO成为最受关注的游戏主机。但从知名度而言，PS和SS在公布初期都不及3DO。但无论3DO公司和媒体如何卖力宣传，699美元的价格注定其无法被玩家接受。而在性能更强的PS仅299美元的价格公布之后，3DO的销量更是一落千丈。软件商方面也没有像Trip Hawkins想像的那样在低廉的权利金吸引下热情涌入，虽然宣布支持的厂商不少，但是拿出实际行动的没有几个。在3DO初期销量惨败之后，第三方纷纷失去兴趣，转而为PS和SS开发游戏。虽然3DO公司连续数次大幅下调主机价格，也无法挽回玩家和第三方。

3DO的失败从反面证明了任天堂制定的权利金制度的合理性，索尼、微软等后来者们都毫无异议地遵守这一游戏规则。同时它也证实了游戏主机售价不宜过高的真理——并且被后来PS3的失败再度证实。



黑岛 墨守成规空余恨

公司名称：Black Isle Studios
创建年份：1996
解散年份：2003

代表性作品：《辐射》（Fallout）、《异域镇魂曲》（Planescape: Torment）、《冰风谷》（Icewind Dale）

公司简介：诞生于1996年的黑岛工作室（Black Isle Studios）是所有美式角色扮演游戏爱好者眼中的传奇，这家工作室创造了永恒的经典系列《辐射》，其独特的核战后背景和充满了政治与科学幻想的故事直到今天看来仍然拥有着极度迷人的魅力，而不朽的杰作《异域镇魂曲》是至今在游戏史上仍然从未被超越的角色扮演游戏最强作之一。工作室始创人Feargus Urquhart当年在著名游戏制作与发行公司Interplay建立了这个工作室，专注于创造优秀的角色扮演游戏。工作室总部当时位于加尼福利亚州的橙县（Orange County）。2003年，因为人才流失过于严重，加上母公司Interplay经营方针的改变，黑岛工作室正式宣布解散。



黑岛逝去得太早，它诞生于美式RPG的黄金年代，却没能把自己完整地延续下来。这么多年来，有过太多人去缅怀这家制作了种种经典角色扮演游戏的公司，也让黑岛一步步地登上神坛，成了几乎所有角色扮演游戏迷眼中的杰作圣殿，一座无法翻越的里程碑。不过黑岛虽死，当时属于黑岛工作室的许多成员却都找到了他们的归宿，最典型的就是创始人Feargus Urquhart成为了黑曜石娱乐（Obsidian Entertainment）的CEO，这家公司同样专注于角色扮演游戏的开发，目前最受推崇和欢迎的作品是“《辐射》系列”的续作之一《辐射 新维加斯》。但黑曜石目前的经济状况并不理想，经费的投入也限制了他们的出品素质，BUG满天飞的《辐射 新维加斯》靠着过硬的故事内容和游戏乐趣还能够得到玩家们的好评，其他作品可就没这么走运了，最典型的就是作为外包工作的《地牢围攻Ⅲ》和仍然属于半成品的《阿尔法协议》。这种境况其实也折射出了当时黑岛除了人才流失和受到母公司经营方针影响外的另一个问题：他们的制作理念过于狭隘。

或许在当年看来，黑岛专注于RPG的策略并非完全是错误的，一个公司的制作理念无可避免地会受到其创建时的大环境影响，早在1996年，制作一款令人赞叹的RPG作品的确是一件伟大的事业，也需要相应的专注与制作，这点在旷世杰作《异域镇魂曲》中体现得尤为明显。《异域镇魂曲》使用的高级龙与地下城规则（AD&D）模组“异度风景”（Planescape）是这个系列里头最为晦涩的战役模组之一，





里头充满了各种哲学元素、思辨和怪诞的幻想。因为这个背景当中多元宇宙的特性被发挥到了极致，作为故事发生地点的法印城（Sigil）便是多元宇宙这种特点的浓缩体，如何要把这里极其独特的人文和完全不同于现实世界的风景有效整合成一个游戏，并且赋予其与背景相应的深度是一个常人难以想象的艰巨过程。黑岛成功地做到了这一点，直到今天，在任何一个美式角色扮演游戏迷面前，只要你能够提起无名氏（Nameless One）、失宠（Fall-From-Grace）和痛苦女士（Lady of Pain）这些对常人来说如同天书的词汇，那就等于说出了一个暗号，证明你们都曾玩过一同款能够在你心中留下深刻印记的神作。

可是这种辉煌随着时代的发展，渐渐成为了黑岛的负担，当

别的公司都在多元化他们的产品线，以求给用户更多更新的体验时，黑岛似乎却困守在自己的老路子上，走不出来。曾经风光一时的B&B组合中，黑岛的亲密战友Bioware如今已经摆脱了曾经在《博德之门》时靠着龙与地下城规则做故事来开发游戏的枷锁，不但有了自己的两个主打系列《龙之世纪》(Dragon Age)和《质量效应》(Mass Effect)，而且从来没有在融合游戏类型上停止过脚步，广泛地在其他游戏类型当中吸收优良的元素来加强游戏玩家的体验。而只能一再复制过往模式的黑岛，在时运不济的情况下，被吞没在了时代的洪流中。

属于黑岛的墓碑，注定是一块双面碑，在其正面，我们能够看到这家公司对于角色扮演游戏发展的巨大贡献和那后人难以超越的多款杰作，而在其背面，我们看到的是墨守成规止步不前对于一家游戏公司来说，有多么地致命。



BULLFROG PRODUCTIONS LTD

牛蛙 疯狂上帝成路人

公司名称：Bullfrog Productions
创建年份：1987
解散年份：2004（被EA收购）

代表性作品：《上帝也疯狂》(Populous)、《暴力辛迪加》(Syndicate)、"《主题》系列"(Theme)、《地下城守护者》(Dungeon Keeper)

公司简介：牛蛙工作室是一家英国计算机游戏开发商，始建于1987年，由埃德加·莱(Les Edgar)和彼得·莫利纽克斯(Peter Molyneux.)创办。1988年出品了第一款游戏《FUSION》，1989年的"《上帝也疯狂》系列"带领牛蛙公司走上巅峰，之后打造了多款脍炙人口的PC游戏，成为了一代人心中的经典，公司在当时PC界流行的即时战略方面表现突出，并且有着不少颠覆往常思维的创意，令人拍案叫绝。在2004年，随着工作室骨干彼得·莫利纽克斯远走狮门公司，牛蛙工作室正式被EA收购。



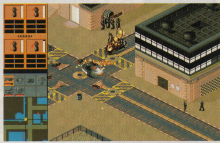
在家用机游戏界中，可能对牛蛙工作室的熟悉程度会少一些，不过其在PC游戏界其影响力却是一等一的，它几乎承载着一代人的回忆。当年的《上帝也疯狂》、《主题医院》、《暴力辛迪加》等都是传世经典，即便现在拿出来回味，都不乏有诸多亮点。

在《上帝也疯狂》当中，我们初次可以感受到原来即时战略游戏也可以这样玩，新奇新鲜的过程吸引了一大票玩家废寝忘食的沉迷在游戏之中。在游戏中玩家需要扮演正邪其中一方的上帝，通过控制自己的信徒来将对方势力歼灭，成为真正的天神。过程中玩家可以呼风唤雨，履行天神的职务，乐趣满点。之后推出的续作《上帝也疯狂2》将游戏持续改良，内容越发完善。

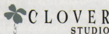
"《主题》系列"中玩家可以一圆童年时的梦想，创造属于自己的主题公园、医院。在《主题公园》中，玩家为了经营好一个游乐场而绞尽脑汁，说实话个人感觉这种游戏才是真正寓教于乐的典范，在玩的过程中逐渐掌握一些基础的经营理念以及如何对一个游乐场的规划，而不是将教育理念强加于你。而在《主题医院》中，开发者更是大胆将各种创意融入到游戏中，使得看似经营医院这一枯燥的过程变得乐趣非凡，花样十足。在游戏中制作者为玩家创造了各种稀奇古怪的病，还有地震之类的灾害，使得玩家在游玩过程中面对各种变化，乐趣不言而喻。



《地下城守护者》敢于打破邪不压正的传统观念，让玩家体验一回当大魔王的快感，在游戏中玩家需要培养各种怪物，来征服各方土地。对手中大部分是来自正义一方的英雄人物，玩家的目的就是将他们消灭，不断扩张自己的领土，这种一反传统的演绎方式让玩家真正的叛逆了一次，在游戏中狠狠的过了一把魔王瘾。随着初代好评不断，续作《地下城守护者2》也如约而至，增强图像引擎的同时，不断扩充游戏的玩法。



《暴力辛迪加》则是牛蛙工作室的第一款即时回合策略游戏，之所以把他放到最后来说，就是因为其本时代新版才刚刚发售不久。由于时隔9年时间，游戏连类型都发生了变化。不过其以芯片作为故事背景的核心却依然不变，这也是牛蛙当初为游戏故事打造的亮点之一。在原版游戏中玩家需要扮演类似黑帮的势力融入抢夺控制芯片的战争，在城市中的NPC都可以自由杀掉，这种血腥叛逆的设定几乎在《地下城守护者》之上，不过正是靠着这种话题性与游戏出色的素质，《暴力辛迪加》在当时火爆的即时战略市场占得了一席之地。同样，《暴力辛迪加》系列只推出了两部作品，今年的新版FPS版尽管沿用系列的故事背景，但早已可以划分为两款完全不同的游戏，不禁让人感到唏嘘。



CLOVER STUDIO®

四叶草 心高气傲坠凡尘

公司名称：Clover Studio
创建年份：2004年
解散年份：2007年

代表性作品：《红侠乔伊》系列"(Viewtiful Joe)、《大神》(Okami)、《神之手》(God Hand)

公司简介：2004年中，Capcom第四开发部因市场成绩等问题而宣告解散，其主要成员建立了由Capcom完全出资的子公司——Clover Studio(四叶草工作室)，这家公司汇集了赫赫有名的游戏制作人三上真司、稻叶敦志和神谷英树，并以"摆脱经营层面的束缚，更自由地制作游戏"这样一个理念齐心协力地创造了三款原创的、顶尖的游戏。四叶草凭借这几款游戏包揽了大批的奖项，一路意气风发，其后也跟随着大把盲目的狂热崇拜者。不幸的是，也正因为此，才导致了四叶草的陨落。忠实玩家们追求着更有型的画面和别具一格的游戏性，四叶草满足了他们的需求，但绝大部分的主流玩家都不买账。游戏业界的真理黑白分明：发行商会舍弃那些没法为他们挣钱的开发组。于是Capcom在2006年10月12日发表声明，因为种种原因，解散四叶草工作室，并于2007年3月31日完成了资金清算，Clover studio彻底成为一个历史名词。



"最具创意设计";《PlayStation》杂志的"年度最佳游戏";《Game Informer》和《Electronic Gaming Monthly》杂志的"当月最佳游戏"。最后，在2006年，四叶草发售了《神之手》，这也是其作品阵容中最诡异的一款游戏。它是一款带着奇怪幽默感的古怪打斗游戏，具有极为原创的风格和超高的难度。媒体的评价参差不齐，但大多数都褒奖了游戏时髦的风格和动作。

"《红侠乔伊》系列"是一款横版卷轴追求速度的"闹剧"，换句话说，就是毫不严肃的纯感官上的刺激体验。四叶草的第二个项目——《大神》，更具野心。《大神》带领着玩家游历了一个日本风格的多彩幻想世界，光怪陆离的故事情节围绕着化身为白狼的"天照"展开。《大神》在当时包揽了无数的奖项，包括IGN网站的"年度最佳游戏"、"年度最佳冒险类游戏"、"最佳艺术设计"、"最佳剧情"以及



能卖出数十万套的游戏或许已经足够维持一个三流独立开发商的运营，但对于Capcom的一个分部来说，这便是令人扼腕叹息的销售成绩了，为了推动艺术作品前进的齿轮，靠着这些游戏微薄的销量盈利甚至都难以维持四叶草本身的财务支出。于是在2006年底，董事会决定解散四叶草，而理由是"四叶草工作室达到了制作独特创新的原创家用娱乐软件的目标，但他们当前的业务战略要求他们专注于'在选定的业务上进行资源管理，从而加强整个Capcom集团的开发能力。'"

在四叶草关闭后的一次采访中，有记者提问："如果你制作了一个大家都感兴趣的原创作品，但是最后没有人来买会怎么样？"稻叶敦志答道："我认为让一款原创作品取得成功几乎是'不可能'的。这怨不得任何人，这只是一个简单的事实——原创游戏吸引不了大多数玩家。"游戏的"想象力"和游戏设计师被鼓吹成包治百病的一纸良方，能拯救无情又贪财的大发行商们，但当到了最后一步，要用钞票交换商品和服务的时候，人们才发现，想象力并不卖座。

在很多才华横溢的工作室倒闭的传奇故事里都会蕴含着小规模的变动和巨大的希望，四叶草的陨落更加地悲壮，主要是因为他们完成了他们的目标，扶植起了初生萌芽的"《红侠乔伊》系列"，发售了两款令人惊叹的原创游戏——《大神》和《神之手》。工作室解散后，三位主要人物：三上真司、稻叶敦志和神谷英树成立了新的游戏制作公司——白金工作室（Platinum Games Inc.）。





Team Bondi 亡事在天亦在人

公司名称：Team Bondi
创建年份：2003
解散年份：2011

代表性作品：《黑色洛城》（L.A. Noire）

公司简介：澳大利亚工作组Team Bondi诞生于2003年，《黑色洛城》是其代表作同时也是惟一的作品，游戏的一大卖点是使用MotionScan面部捕捉技术实现的逼真人脸效果，通过这种技术在游戏中可以直接通过观察嫌疑人的表情来获得线索，在同类型游戏中可谓前所未有，即使在今天看来，此技术也属于顶尖水平。这部历时7年制作的作品获得了媒体的一致好评，但同时制作组这种慢工出细活的方式大大地拖垮了制作组的资金链，加上主创Brendan McNamara的粗暴管理，致使这个小组最终在2011年末宣告破产。

在《黑色洛城》发售之前，恐怕没有多少人听说过其制作组Team Bondi，但在Team Bondi存在的8年间，有7年的光阴都奉献给《黑色洛城》。早在2004年，主创Brendan McNamara带着其小组开发的初具规模的Motionscan技术找到了Rockstar，获得Rockstar的一致肯定，《黑色洛城》正式进入开发阶段。

最初McNamara承诺游戏将于2007年交货，然而当Rockstar在2006年正式对外公布游戏的存在时，游戏的实际开发进度极低，绝对无法如期上市，这时Rockstar正式陷入资金亏损漩涡中，在制作的7年间，Rockstar共投入了惊人的5千万美元，但难能可贵的是Rockstar从未放弃这个游戏，即使McNamara一次次让其失望，但其始终坚持投入资金，这也使玩家最终能玩到这样一款优秀的游戏。



游戏上市后，销量迅速增长，截至目前为止全球销量已经突破400万，这对一款原创作品来说可以说是十分优秀的成绩，Rockstar也得到了一份相对满意的答卷。虽然制作组Team Bondi制作出这样一款优秀的游戏，但其慢工出细货的工作方式显然与这个瞬息万变的时代格格不入，在重视效率的大环境下，Team Bondi也因资金不足而宣告破产，并且拖欠员工过百万的薪酬。



Team Bondi的破产在很大程度上要归咎于McNamara的粗暴管理，据前Team Bondi雇员透露，McNamara经常采取高压管理手段，强迫员工加班，而且没有任何的补偿措施，并且无理解雇员工的情况时有发生，在这种种高压手段下，主创人员纷纷跳槽离开，补充的新任程序员又需要重新熟悉开发环境，这也是致使游戏开发速度缓慢的主因。更有甚之，McNamara在《黑色洛城》片尾制作人员名单中将离职的前任雇员悉数删除，此举遭到曾为《黑色洛城》奉献青春的员工的强烈抗议，他们甚至自发创建了网站为自己正名，这一切，都折射出McNamara管理的落后，由此可见Team Bondi的破产实为必然之事。

如今，在Team Bondi的官网上只剩下具有《黑色洛城》特色的霓虹灯标记，这盏熄灭的霓虹灯仿佛在诉说着Team Bondi破产的事实。但幸运的是，《黑色洛城》的版权归属于发行商Rockstar，Rockstar也不止一次地暗示制作《黑色洛城2》的可能，无论制作组如何更迭，能玩到更好的游戏对于玩家来说才是最重要的事。



Black Rock Studio 明珠投暗惨碎身



公司名称：Black Rock Studio
创建年份：1998
解散年份：2011

代表性作品：《争分夺秒》（Split Second）、《极限越野摩托》（Pure）、《MotoGP》

公司简介：由 Tony Beckwith 在 1998 年始创的 Black Rock Studio 是一家英国游戏公司，总部位于英国的布莱顿（Brighton）。创建之初，工作室属于 Climax Group 旗下，开发的作品也曾冠以“Climax Brighton”和“Climax Racing”这两个名称，期间制作了大量 XBOX 平台上的“《MotoGP》系列”作品。2006 年，这家工作室被 Buena Vista Games 收购，正式更名为 Black Rock Studio，度过了做人嫁衣的艰苦岁月，开始正式制作自己的原创作品。但尽管《极限越野摩托》和《争分夺秒》成绩令人满意，面对了一次裁员风暴后的 Black Rock Studio 无力开发续集，2011 年初被 Disney Interactive Studios 收购，不久后遭到分拆。

要提起 Black Rock Studio，就不得不提起“《MotoGP》系列”，尽管这个系列一般为人所熟知的开发商是日厂 Namco。系列首款作品登陆的平台是 PS2，此后当时主流 PS 系平台（PS2，PSP）上的“《MotoGP》系列”作品全部都由 Namco 操刀，走的是纯粹的写实路线。作为竞争对手，微软也不甘示弱，同样要在“MotoGP”这个题材上与索尼一较长短，当时还属于 Climax Group 旗下的 Black Rock Studio 凭借着和微软的关系争取到了这份工作，从 2002 年开始制作属于 XBOX 平台的“《MotoGP》系列”作品，首款作品是《MotoGP: Ultimate Racing Technology》，因为机能上的优势，游戏的画面比起 PS 系主机上的“MotoGP”题材作品要更为优秀，素质非常令人满意。于是，此后 Black Rock Studio 成为了这一系列的主力开发者，直到





2006 被 Buena Vista Games 收购后，还在 2007 年推出了《MotoGP 07》，总共为这一系列贡献了 6 款佳作。

比起 Namco 制作的“MotoGP”题材作品，Black Rock Studio 的“《MotoGP》系列”走的是美式的竞速游戏风格，设计更为粗犷，许多细节并不非常考究，对于新手的指导也非常少，玩家几乎一上手就要开始面对老练的 CPU 对手或者直接投身赛场，只能在一次次失败中磨练自己的技巧。如果论游戏的精巧度，仍然是 Namco 的作品更胜一筹，日系厂商追求完美的理念对于摩托竞速类游戏来说是非常重要的，其中一个关键因素就是车手的身体动作。和汽车竞速类游戏不同，摩托竞速类游戏，玩家能够从第三人称视角直接看到车手身体的动作，在整个比赛过程当中，随着摩托的行驶，车手也必须做出相应的动作来平衡车身并争取获得最高速度。如果厂商没有制作车手的身体动作，那么摩托开起来就会非常不自然，车手就像是一个黏在摩托上的假人。而如果动作不恰当或不自然，甚至有可能会对玩家的驾驶过程造成影响。

但尽管在制作的细腻度上 Namco 更胜一筹，对于铁杆的摩托赛车迷来说，Black Rock Studio 却也有着自身的优势，这是一家专精于摩托竞速的厂商，他们对于这种竞速运动的理解非常深刻，对于游戏中摩托车的数据调整也到了精益求精的地步。这一点对于任何铁杆摩托赛车迷来说都是无法拒绝的魅力，只要亲身尝试过 Black Rock Studio 制作的“《MotoGP》系列”，就可以明显地感觉到他们的用心与付出。在 Black Rock Studio 自立门户后推出的《极限越野摩托》则是这种理念的集大成之作，素质之高足以让任何“《MotoGP》系列”的粉丝额首称赞。

可惜，随着发行商 THQ 与 MotoGP 之间的合同与 2007 年到期，Black Rock Studio 也失去了继续制作这一系列的途径，人事方面的变动加上财力透支，这家游戏开发商于去年被收购并分拆，留下了一批极为优秀的精锐摩托竞速游戏和粉丝们对于它的永恒缅怀。



Kaos Studios 命途多劫终遇险



公司名称：Kaos Studios
创建年份：2006
解散年份：2011

代表性作品：《国土防线》（Homefront）,《前线 能源战争》（F:FoW）

公司简介：Kaos Studios 是发行商 THQ 亲手组建的工作室，成员包括了 Trauma Studios 的核心成员和来自 DI Canada 的部分成员，在创建之初便立志专注于开发第一人称射击游戏。2008 年，他们的第一部作品《前线 能源战争》面世，游戏一定程度上还带有“《战地》系列”的影子，玩家能够选择操纵的角色包括了各种载具和不同兵种的士兵。同时游戏本身也涉及到了敏感的政治题材，这订立了 Kaos Studios 的选材风格。3 年后，备受争议的《国土防线》上市，某东方国家反攻美国的独特背景设定让游戏大卖，却拯救不了 Kaos Studios 于同年被解散的命运。

一部《国土防线》让 Kaos Studios 赚足了关注度，不过如果要形容这家开发商的过往经历，就只能用上“一波三折”这个词。在成



为 THQ 旗下的工作室前，Trauma Studios 是一家因为制作了优秀的《战地 1942》MOD“Desert Combat”而闻名的工作室，被“《战



在一起，组建了Kaos Studios，打算构筑成自己专属的第一人称拳头产品发开团队。从商业策略上来说，这是个不错的决定，不过Kaos Studios在FPS上的制作理念和手法似乎并不如DICE和Infinity Ward般地富有娱乐性，对于敏感政治题材的钟爱则是一个具有两面性的特点，一方面故事本身的确可以吸引那些已经被对抗恐怖分子搞得审美疲劳的核心FPS玩家，另一方面却很容易惹来无谓的争议，导致游戏还没上市就要面对各种无谓的攻击。尽管相同的情况其实也曾发生在《COD 现代战争2》身上，但是这一系列拥有众多忠实的玩家，攻击性的舆论并不能动摇他们对于游戏素质的信心，而手上尚未有主打拳头产品的Kaos Studios却坚持要应用容易惹人争议的题材则显得有点不够明智。

地》系列"的开发商DICE收购后，Trauma Studios成为了《战地2》的主要开发组之一，为这款佳作贡献了一分力。之后，DICE将收购的几个工作室和Trauma Studios进行了合并，组成了DI Canada。

直到此时，Trauma Studios虽然经历了各种变动，但总体事业走向还是稳步上升的，似乎前途一片光明。但是好景不长，业界大鳄之一EA为了扩充自己在第一人称射击领域的战斗力，以和动视的"《COD》系列"相抗衡，斥资收购了DICE，而作为分部的DI Canada则成了无主的弃子。

幸好，在2006年1月，看准了机会的THQ出手收购了DI Canada，并且把包括Trauma Studios在内的核心人员集合

不过无论如何，《前线 能源战争》还是获得了业界的肯定，游戏使用了著名的"虚幻3"引擎开发，画面表现和光影素质都令人满意，庞大的战场和大量的军队单位充分表现出了战争的激烈。游戏故事发生在虚构的未来，因为石油枯竭，地球上爆发了能源危机，各个国家组成了两个阵营展开了激烈的对战。因为牵涉到了许多真实国家，游戏受到的许多非议，不过却没有让Kaos Studios产生足够的警觉。

3年后，题材引发争议更大的《国土防线》诞生了，这款作品描述了2027年，某东方国家在亚洲地区迅速扩张，得到了强大的军事力量后，开始对远在大洋彼端的美国发动了侵略战争。游戏以美国沦陷后的国土为场景，玩家作为一位抵抗军战士，与残存的美国人民一起对抗入侵的军人。游戏的类型是第一人称射击，在叙事风格和游戏内容上则参考了不少主流第一人称射击游戏，例如"《COD》系列"的潜入狙击关卡，科幻游戏中常见的大型机器炮台等等。尽管比起一线大作，游戏本身还有点粗糙，但销量却很喜人。可惜，Kaos Studios头上高照的霉星还没散去，制作组没有等来THQ的奖励，等到的却是被解散的消息，而与其同时，THQ宣布《国土防线》的续作正在开发中。卸磨杀驴，恐怕是那些依附于大发行商的小型开发商最常见的死因之一，Kaos Studios也不例外。



Game Republic 游戏共和国 一子错满盘落索

公司名称：Game Republic
创建年份：2003
解散年份：2011

代表性作品：《源氏》（ゲンジ）、《魔神之地》（魔人と失われた王国）、《骑士契约》（Knights Contract）

公司简介：游戏共和国总部设立在日本东京，其创办者是著名游戏制作人冈本吉起，倒闭前公司的员工规模曾一度接近三百人。提到冈本吉起很多玩家都不陌生，他曾是日本电视游戏行业具有相当影响力的人物，在大受好评的《街头霸王2》、《生化危机》、《快打旋风》等游戏的制作中他都担任着领导地位。2003年冈本从Capcom离职，成立游戏共和国，工作室在初期与索尼关系密切，开发出了极具特色的《源氏》，续作《源氏 神威奏乱》是PS3首发阵营的作品之一。接下来的几年，共和国推出过不少作品，但反响并不好，《魔神之地》与《骑士契约》这两款试图最后一搏的作品也并不叫座。工作室最终于2011年倒闭。



游戏共和国刚创立时规模并不大，但却受到众多的关注，这其中最重要的原因就是创办人冈本吉起的影响力。2005年登陆PS2平台的《源氏》是一款华丽又爽快的游戏，拥有美丽的场景与出色的手感，不过令人失望的是，游戏流程出奇的短，仿佛刚刚进入状态就突然结束，不免让人为之感到可惜。初代未能成为经典，意犹未尽的玩家将希望寄予PS3首发阵营的续作《源氏 神威奏乱》之上，SCE为其宣传造势也花了大手笔，可满心的期待等来的却是致命的打击，无论是人设，手感，还是场景，总之前作大受好评的东西被摧毁得一干二净，整款作品已经面目全非，一个具有潜力的系列被共和国自己彻底断送掉了，原本大好的发展前景开始变得暗淡。

2008年之前，共和国的作品以登陆PS3平台为主，其中还包括了一些PSN的下载游戏，大部分由SCE负责发行，随后，共和国还为NDS先后打造了两作《龙珠 起源》，不过这些作品都不具备什么强大的影响力，工作室始终缺乏一个足以支撑门面的招牌系列，这无疑严重影响了工作室的发展前景。由于业绩不容乐观，再加上经营管理方面的不善，2010年游戏共和国出现了重大重组，在那之后，工作室的开发侧重点也发生了显著的改变。工作室开始



制作目标定位在北美市场的作品，例如由NBGI负责发行的跨平台作品《诸神之战》，作为一款电影改编的游戏，其低下的素质遭到了玩家和媒体的恶评。相比之下，2010年11月发售的《魔神之地》表现比较优秀，剧情和系统有不少可圈可点之处，场景和角色设定也很出彩，但游戏的销量一般，没能为工作室争取回太多的口碑与资金，或者说，这样有亮点的作品出现在这个时期已经为时已晚。

《骑士契约》是游戏共和国制作的最后一款游戏，本作的表现可以用惨不忍睹来形容，游戏本身的素质中等偏下，更致命的是此时的工作室已经无法承受这种程度的失败了。2011年6月，工作室的官方网站关闭，办事处也已空出，游戏共和国从此消失在公众的视野中。



Technōs Japan 坐吃山空血亦冷



公司名称：Technōs Japan
创建年份：1981
解散年份：1996

代表性作品：《热血》系列（くにおくんシリーズ）、《双截龙》系列（ダブルドラゴ）

公司简介：总部设立在东京都新宿区西新宿的Technōs Japan（テクノスジャパン）是在1996年因经营不善而倒闭的一家公司，擅长开发动作及格斗类游戏，以《热血》系列和《双截龙》系列而盛极一时。可惜公司也因过度依赖这两个系列，长久以来并未推出人气新作，加上公司资金的过度浪费，最终在泡沫经济崩坏时被沉重的利息负担所压垮，于1995年12月15日停止营业，1996年宣告破产倒闭。



在1981年诞生，逝于1996年的Technōs Japan在国内的知名度并不高，其中很大部分原因在于他在全盛时期的时候国内的游戏行业还处于萌芽期。那时的玩家除了口耳相传外，很少有途径取得游戏资料，更别说像今天这样能从论坛、杂志上翻阅到业界消息。但提起FC上的《热血》系列和《双截龙》系列，相信会勾起不少70后和80后玩家的回忆，特别是《热血》系列，更是国内FC玩家心中不可磨灭的美好记忆。

Technōs创立于1981年12月，社长泷邦夫原本是DATA EAST（Data East Corporation）的开发人员，和其他制作人一样，泷邦夫在离职后自立家门，和DATA EAST的同事共同创建了Technōs，其第一代的总部设于东京都新宿区西新宿。

在公司创建初期Technōs并未推出过什么让人印象深刻的作品，直到1986年5月，一款名为《热血硬派》的街机游戏掀起一股热潮，而在两年后推出的



《热血躲避球》更是让乱斗类体育游戏的先例。由于这两款作品都博得极大的人气，成功地打响了"热血"的名号，所以Technōs Japan后来更专注于续作的开发，陆续推出多款游戏，形成了所谓的《热血》系列，其中《热血高校 运动会》、《热血足球》更是风靡中国大陆一段时间，至今还是不少FC玩家无法忘却的经典之作。

1987年，Technōs除了推出《热血》系列的续作外，还趁热打铁的在《热血硬派》的基础上之作了另一款横版格斗游戏《双截龙》，因粉丝众多，本作逐渐发展成

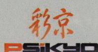


一部知名系列，先后登录过多个主机平台，并推过格斗游戏，在我国知名度甚至一度超越了《热血》系列。

虽然Technōs靠着《热血》系列和《双截龙》系列在80年代后期混得风生水起，但过度依赖品牌价值的Technōs也逐渐忽略开发全新的原创作品，导致制作团队的创意枯竭。就在别的公司都纷纷推出新系列吸引玩家的时候，Technōs还在一味吃着老本，公司的盈利自然也一再下滑。不仅如此，社长泷邦夫还将当时的绝大部分资金用于建造位于东京都中野区新井的"Technōs中野大厦"，最终因为资金周转问题，在泡沫经济崩坏时被沈重的利息负担所压垮，于1996年宣告破产倒闭。

和绝大多数倒闭的游戏公司一样，Technōs败在自身的不思进取，这无疑也给日系厂商敲响警钟——《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《传说》……之前几年磨一剑的经典系列如今却以一年数作的频率推出新作。从Technōs身上，我们可以看到止步不前对于一家游戏公司来说意味着什么，希望在不久的将来，日式游戏能重拾当年的辉煌。

彩京 一入邪道难翻身



公司名称：彩京
创建年份：1992
解散年份：2003

代表性作品：《战国之刃》（Sengoku Blade）、《打击者1945》（Strikers 1945）、《武装飞鸟》（Gunbird）、《太阳表决》（ソルディバイド）

公司简介：上世纪90年代，在玩家心中彩京就是街机射击游戏的代名词。以《打击者1945》为首的一系列优秀作品，在全亚洲的街机厅里都有一席之地，培养了一大批忠实FANS。彩京亦是最早将萌要素引入射击游戏的厂商，寺田克也、吉崎观音、司淳等知名画师都曾为彩京游戏当过人设。2002年彩京被クロスノーツ吸收合并，2003年原游戏开发部解散。

2011年2月，Cave被吉尼斯世界纪录认定为世界第一弹幕射击游戏制作公司。在得知这条消息时，相信所有和我一样从彩京时代过来的玩家都会感叹：两家制作同类游戏的公司，一个早在八年前就消失，另一个却混得风生水起，为何差别这么大呢？

从业界历史来看，彩京似乎应该比Cave活得更滋润才对。被称为彩京1代的《战国ACE》诞生于1993年，而名作《打击者1945》诞生于1995年，这段时间虽然比不上游戏萌芽期那么暴利，但街机市场同样是极为繁荣。笔者敢断言，当年凡是玩街机的人一定都或多或少玩过彩京的游戏。而Cave虽然创立得也不晚（1994年），但在彩京消失之前一直未能执此类游戏之牛耳。真正到了它独步天下的时候，弹幕射击游戏早已成为极其核心向的游戏了，无论是在家用机上还是在街机上都只有一小撮玩家捧场。





通过以上的分析不难看出，弹幕游戏是否流行并不是导致这两家公司命运发生分歧的关键。那么让我们抛开这一块，看看这两家公司在其他领域的建树。由于这两家公司都不是什么大公司，不能像Konami、Capcom那样涉足出版、房地产等领域，所以还是各自在游戏圈中求生。两家公司在自己的本行之外都做了不少游戏，彩京出过乒乓球游戏、麻将游戏、格斗游戏、而Cave出过美少女游戏、平台动作游戏、麻将游戏、赛车游戏……从类型上看似乎两家公司都差不多，都没出过什么大热系列，但很关键的一点在于，彩京涉足过成人领域。

其实彩京游戏中向来不乏成人要素，例如《打击者1945》二周目不接关通关时就会出现6位飞行员的暴露镜头，而知名度很高的基佬**アイン**也是彩京游戏中几乎全勤的角色。不过彩京还实实在在做过18禁游戏，那就是著名的"《对战**ホットギミック**》系列"，而且彩京还籍此与一些成人漫画杂志合作推出了不少企划。不过，众所周知，当一家游戏公司涉足成人领域时，就代表着它走向了下坡路，因为如此一来它所面对的玩家群会受到极大限制。在日本一款成人游戏卖过30万，堪比一般向游戏卖过300万，其受众面之窄可见一斑。而Cave虽然也搞过不少副业，但标准的18禁游戏是从来不涉足的。而且Cave的副业集中于手机游戏上，玩安卓、IOS的朋友应该都看过对应平台上的《长空超少年》、《怒首领蜂》等作品，相比彩京的那些副业来说绝对可称得上是阳光产业了。Cave虽然也只擅长弹幕射击游戏，但将其纵向发展后取得了不错的成绩，很好地诠释了"术业有专攻"的道理。



最后说点题外话，点开两家公司的网页翻看历史，你会发现彩京的历史上只剩下某年某月某名作发售的信息，而Cave的公司历史上除了类似的情报外，还充斥着各种诸如与某公司独占契约缔结、让某公司子社化、与某株式会社资本提携之类的消息。从玩家角度来说，彩京消失的原因如上所述。但从商业角度来说，两家公司高层的能力恐怕才是最关键的。当然这点我们就不得而知了。

cavia Cavia 不进则退退则亡

公司名称：Cavia
创建年份：2000
解散年份：2011

代表性作品：《龙背上的骑兵》（DRAG-ON DRAGOON）、《生化危机 安布雷拉历代记》（Resident Evil: The Umbrella Chronicles）、《尼尔》（Nier）

公司简介：Cavia建立于2000年3月，由原SEGA社长中山隼雄所设立。当时基本资金只有3亿日元，设立于东京都港区虎之门，一个月后迁移到目黑区，同年9月，Cavia收购了由原UPL的社员藤泽勉设立的**スカラベ**成为其子公司。此后，2004年5月，本社迁移到六本木区，并且收购由同样是原SEGA成员的石井洋儿、大岛直人等人所经营的ARTOON成为其子公司。随着公司的壮大，在保留原有的架构下于2005年10月1日正式更名为AQ Interactive（以下简称AQI），AQ是Artistic Quality的简称，意为"永久"，而Cavia这个名字则由旗下新的专门负责开发游戏的子公司保留了下来。直到2011年8月1日，Cavia与另外两家子公司（ARTOON以及由**スカラベ**更名而成的feelplus）正式并入到AQI中去，消失于历史舞台。

从PS2时代起喜欢日式游戏的玩家对Cavia这个名字肯定不会陌生。这家由SEGA前社长设立，专门开发游戏软件的小公司在PS2时代为我们带来了不少经典的游戏。当时正值PS2刚刚推出，硬件历史中的一代王者正要展翅高飞之际，专注于日式游戏开发的Cavia可谓挑中了最合适的时代诞生。当时日式游戏百花盛放，推出了"《最终幻想》系列"等大作的Square Enix（以下简称"SE"）是最有名的公司之一，发行的几乎每一部作品都会吸引大批玩家来尝试，而其中就有由



Cavia开发的"《龙背上的骑兵》系列"（DRAG-ON DRAGOON，以下简称《龙背》）。

《龙背》放在SE发行的其他游戏系列中可谓极具亮点和个性的一部作品。注重剧情和内涵的SE其作品的剧情都有积极、励志向上等正面形象，惟独《龙背》的剧情晦涩阴暗，世界观残酷悲而悲壮。前后两部作品中的角色都个性鲜明，他们都背负着沉重的宿命，彼此之间千丝万缕的关系紧密相连。横观当时的游戏，很少能看到一部这样既黑暗又充满哲理，引人深思的作品。

除了《龙背》之外，Cavia在PS2时代还为我们带来了很多广为大家熟悉的优良作品，比如

DQ8外传的《少年洋格斯与不可思议的迷宫》以及《火影忍者》的格斗游戏。但步入次世代之后，Cavia的作品便受到各种争议，比如X360早期的《灵弹魔女》就是其中之一，游戏画面不仅差强人意，还有拖慢丢帧等现象发生，射击和魔法攻击的平衡性也严重失衡，导致作品备受恶评。而在Wii平台初期推出的射击游戏《生化危机 安布雷拉历代记》也同样是褒贬不一。当能做出《尼尔》这算是拿得出手的作品时，却已经是他们的最后一作了。



纵观Cavia创作过的作品，虽然真正意义上的大作不多，但其中也不乏精品，而且这些游戏其独特的个性能使玩过的人都印象深刻，很难在其他系列中找到相似的作品。

如今，AQI经历了再次的合并，成为了Marvelous AQL，能否如其名字一样永久地走下去无人可知，但曾经的小豚鼠——Cavia只能成为我们的回忆，消失在历史的洪流中。



Zipper Interactive 独孤一味难久长



公司名称：Zipper Interactive
创建年份：1995
解散年份：2012

代表性作品：《海豹突击队》（《SOCOM》）、《MAG》

公司简介：Zipper Interactive诞生于1995年，2000年以前主要作品是一些代工游戏和影响力不大的射击类游戏。Zipper Interactive迈向知名工作室的一部作品是2002年于PS2平台发售的《海豹突击队》，这款作品在当时的射击游戏领域可以算是异类：枪法和走位等等射击游戏中当仁不让的核心要素被更重要的战术安排和团队配合取代，给玩家带来一种新鲜的体验，本作最后销量跨过了百万大关，在PS2的射击游戏中实属罕见。同时"《海豹突击队》系列"也成为了Zipper Interactive的代表作品。

Zipper Interactive在2006年被索尼收购成为第一方工作室，在发行了《海豹突击队4》的一年之后，2012年4月1日，索尼宣布关闭Zipper Interactive。PSV平台的《Unit 13》成为了该制作组的最后一款作品。

作为射击游戏忠实爱好者，我一直挺喜欢《海豹突击队》这个系列，比起其他射击游戏中神棍式的疯狂杀戮，这技战术并重的风格比较对我的胃口。年少不更事的我曾经看到"特种部队"或者类似字眼就走不动道，而作为全球最富盛名的特种部队之一，海豹突击队也是我一直以来很憧憬的一支部队。两者结合的结果就是我对"《海豹突击队》系列"一直以来的钟爱有加，尽管我很长时间以来一直记不住开发小组的名字。

喜欢归喜欢，但是我一直都认为这游戏缺陷很大，最关键的一点是：这个系列游戏的每一款作品……好像看起来差不多（除了4代，这个后面会讲）？不过也情有可原，当你想走一条和众人不一样的路的时候，你可以选择的路总是很狭窄，选择了战术为重的一条路，那么无论怎么变化，在一般玩家看来都是差不多的。不过好在Zipper Interactive做到了很多制作组做不到的事情：用一款作品开拓一个王朝（举例而已，并不是真正的王朝），续作虽然没有开疆拓土，但是至少做到了守住祖辈打下来的江山。





号称"史上最多人数的线上对战"的《MAG》是Zipper Interactive在次时代的首款作品，其实比较令人失望，即使不算那个几乎不怎么连得上的服务器，很多玩家也很难在多人对战中找到乐趣：你不能指望所有的玩家像真正的士兵一样遵从统一的命令，人越多战场混乱程度越高，稀里糊涂的死亡让很多玩家放弃这款游戏，Zipper Interactive次时代的第一次尝试并不成功。

然后就是2011年的《海豹突击队4》，翻翻年表，上一次看到该系列作品还是5年前PSP上的《海豹突击队：火线小组2》，5年的时间，游戏界改变了太多太多，无数射击名作如雨后春笋般涌现出来，这本身就是对Zipper Interactive的巨大挑战，加上这五年的时间让Zipper Interactive也改变了很多，老"海豹"的很多开发人员都离开了制作组，结果出现在我们面前的就是这样一款不伦不类的《海豹突击队4》。

其实本作作为一款射击游戏的基本功相当好，但是……请问您是《海豹突击队》家族的一员吗？战术层面的东西被最大化地削弱了，几乎让本作成为一款普通的射击游戏。很多老玩家因此对这款作品颇有微词，该系列的玩家一向认为自己是握着西班牙花剑的哈姆雷特，而不是扛着电锯的德州杀人狂。

另外一个外因也导致了《海豹突击队4》销量惨败，那就是游戏发售前后出现的PSN大面积瘫痪，本来很有意思的多人模式等于完全没有意义，这等于扯断了最后一根救命的稻草。于是，每况愈下的Zipper Interactive在《海豹突击队4》诞生的一年后，留下一个掌机版《海豹突击队》-《Unit 13》之后，正式寿终正寝。



结语

我们崇拜成功的历史，几乎就和我们的文明史一般地漫长。歌颂成功，书写辉煌的事迹，聆听胜利者的教诲，期盼着下一个人就是自己，这便是我们的生活目标之一。但现实是残酷的，每一天，我们面对得更多的并不是成功，而是失败。生活总是有太多意外，有太多选择，我们并不总能站在对的一边，有的时候，甚至无法分辨出是否有对与错的存在。于是，我们失败了，有时候只是碰了一脸灰，有时候却摔得太重，足以让我们久久地倒地不起。这些早已倒闭、解散、分拆或被边缘化的游戏公司都曾有过辉煌的成功，在它们最为风光的时候，没人会想到它们日后竟然沦落到关门大吉的地步。我们需要铭记它们成功，但更需要正视它们那些被掩藏在盛名之下的失败，用以时刻警惕自己，因为别人的成功不一定是我们的成功，但别人的失败，却往往同样会是我们的失败。

回归心灵的净土

走入治愈系动画的方寸天地



人的一生非常短暂，太多的压力会造成身心的疲惫，所以在向前奔行的时候，会形成看不见的阻力。

无法放松焦虑不安的心情，来自不同领域的黑暗已经织成了一张巨大而细密的蛛网，裹住你的灵魂，让你动弹不得。随之而来的便是头晕、失眠、烦躁等各种负面情绪，这些情绪即是动力的催化剂，却也是欲望形成的根源。那么，到底有什么办法能够抚平我们躁动的灵魂呢？

来，把手伸过来，我带你去寻找一处美丽的家园，虽然它们是虚幻的，却也有着真实的形态，朦胧的光影，柔和的色彩，安宁的音乐，都是那里独有的特色之一。

那里没有真正意义上的坏人，没有讨厌的压力，更没有大起大落的兴奋与惆怅，和那些深奥而又隐晦的主题。

现在请闭上双眼，调整呼吸的节奏，马上，你就能看见那片乐土。

文 千月绫华 编 八重樱 美编 NINA

第一类 温情治愈法

在这个人际关系日渐冰冷的社会里，无端的伤害，挚友的背叛，同事间互相欺骗，伴随着每一个人的成长。如果长此以往下去，势必会导致心灵上难以愈合的伤痕。

而戴着假面具生活，无法做真正的自己，那种压抑的感觉，像厚厚的城墙般堵在自己的胸口，所以我们最需要温情的呵护。

让温情来治愈你吧，真诚的关怀，温柔的笑脸，都会像清新的微风吹过面颊，带来安逸舒适的感觉。

忧伤和欢喜，不过都是命运赐予的礼物，跨过这些沟坎，迈过这堆荆棘，烦闷地胸腔中便会豁然开朗，乌云散尽后，眼光普照时，心灵也飘往了无尽的晴空。

简单的人生哲理，人性中的光辉和美好，都在此一一展现，而心灵的伤口，也被温暖的真情治愈。

你不是孤单一人——《水果篮子》

针对人群：缺乏勇气之人



圈子是一种群体意识下的产物，它大到可以容纳不计其数的人，它又小到人们肉眼几乎看不到的微观距离。然而，圈子是十分排外的，它只允许志同道合的人加入，而被排斥在外的人，只能孤独的坐在旁边，用充满羡慕的眼神凝视着它。

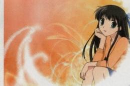
受到生肖诅咒的草摩家族，无疑是被人群排斥的异类存在。被异性拥抱便会变成动物，所以他们从不与人深交，只是静静

地站在人群之外，感受着温情散发出来的味道。

直到有一个人，悄悄地走进了他们的生活。宛如阳光般的少女本田透，就如她的名字一样，透着暖阳般的温度，具有亲和力的笑容，感染着周围的每一个人。

双亲的离世并没有让小透从此消沉下去，她善良勇敢，每天都用积极地态度去迎接新的生活。

她在无意间揭开了草摩家每个人记忆中的伤疤，而被狠狠撕开的伤口是那样的鲜血淋漓，惨痛到无



法叫人直视。

他们虽然选择了勇敢地斩断羁绊，但却关闭了心的那扇门，于是小透鼓励他们，重新打开心的门扉，让阳光笼罩在心的每一个角落。

其实在小透来之前，他们早已与过去做出了决断，只是他们一直惧怕着爱这个东西，因为，爱是一把双刃剑，在给予对方温暖的同时，亦会用锋利的剑刃割伤对方，曾经的他们，也是用爱深深地伤害了最爱的人。

人总是以“爱”的名义为对方套上束缚的枷锁，把对方逼到痛苦的悬崖边缘。

人总是以“爱”的名义将对方的缺点统统包容，把对方从地狱中拯救出来。

自私却又无私的人啊，如何才能学会衡量爱的天秤？

不要紧，我们还很年轻，还有很多的时间，学会宽容和体谅，根本不是什么难事。

人总是要向前看的，不能总是停留在痛苦的时光里，走出名为过去的城堡，你收获的将是一方崭新的天地。

因为你不是孤单一人呀，你还有很多朋友和亲人，陪伴着你走完人生的路途。

雪融化了是什么？是春天，是美好的明天。

我们是一家人——《CLANNAD》

针对人群：逆反心理严重的人

家是每个人都不可或缺的东西。

我们在家的时候，也许会听到长辈们的絮絮叨叨，也许会偶尔被父母说成不中用的废柴，然而，很多孩子便因为这点讨厌父母，父母的想法永远不会与我们相同。如果没有父母就好了，我们有时难免会冒出这样的念头。

冈崎朋也的母亲因为车祸去世，父亲整日借酒消愁萎靡不振，每次看到他颓废的摸样，就忍不住心生厌恶，于是朋也一直想尽快脱离这个家庭，远走高飞。

家是需要用心来经营的地方，身为家中的一员，有义务承担起相应的责任，如果放任它随意生长，那么迟早会有茂密的野草吞噬心的平原。

支离破碎的家庭给予了冈崎朋也冷漠的性格，让他在学校也是形单影只，直到他遇到了古河渚，一切才都有了些许变化。这个外表文静弱气，内心却坚强无比的少女，是引领他走向人生另一个领域的重要之人。

无论什么事情，困难再多，也无法阻挡她前进的脚步。她骨子里有股不服输的韧劲，哪怕是用百分之百的努力，换来百分之一的成果，也是自己创造的奇迹。

没有比别人心灵手巧的天赋，没有比别人倾国倾城的容貌，只要你肯努力，未来的钥匙就能掌握在自己手中。如果你觉得累了，不妨坐下来休息会，当你身处在困难的谷底时，不要忘记有家人在支持你，有同学在鼓励你，一个人的羽翼太过单薄，柔弱到不能带动沉重的现实一起飞翔，可要是有其他的羽翼相互扶持，或许就会变得轻松许多吧。



不认为家人有多重要的朋也，初为人父却又痛失爱女的他，似乎在一瞬间理解了父亲的心。打开回忆的宝盒，扑面而来的是难以承受的痛苦，因为失去了最重要的家人，所以才一蹶不振，拒绝了外界的一切温暖，爱得太深，在失去的时候只会更痛。

是谁为你遮风挡雨？是谁为你披荆斩棘？是谁为你做饭穿衣？是你的家人。

可怜天下父母心，父母所做的一切，都是为了自己的孩子。可是孩子只记得父母的不好，而忘记了对方曾经带给自己的温暖，年轻时不能体谅父母的苦心，反而对父母恶语相向，用尖锐的锋芒刺伤他们……

家人的定义，已经广泛到可以海纳百川，不光是住在家里的亲人，只要彼此毫不相干的人们互相帮助，有福同享，有难同当，那么就可以将毫无血缘关系的人紧紧地连在一起。

世间万物皆有情——《夏目友人帐》

针对人群：气量狭小的人

初夏的夜里，夏目贵志正躺在草坪上，欣赏着萤火虫构成的星河，星星点点的光斑，串联起那些宛如珠玉般珍贵的相遇相知。

有些人生来就注定与众不同，他们通常拥有常人无法企及的能力，特异的体质使他们的离群索居，缺少家人的关心与爱护。

继承了祖母夏目玲子能够看见妖怪的能力的夏目志贵，童年时代便是在冷眼和嘲笑中度过，因为看得见妖怪的惊喜并不能与人类一同分享，即便说了，也会被当成说谎的坏孩子。

直到他得到了祖母留下来的一本友人帐，手指轻轻翻捻纸张，映入眼帘的竟是密密麻麻的妖怪名字。友人帐里记有名字的妖怪，统统都是他祖母的手下败将。

性格迥异的妖怪们追寻着玲子的气味，前来夺回他们自己的名字，夏目本不想与妖怪们牵扯太多，但却在这场归还名字的游戏中，弥足深陷，无法自拔。

起初只看到了表象的夏目，一直被动地不愿接受妖怪的心意。当他逐渐剥开硬壳制成的假面外衣，才了解到隐藏在本子里的秘密。

妖怪们的生命太过漫长，所以总要找些有趣的事来打发时光。力量强大到无法自相残杀，于是，挑战人类，接触人类，了解人类，便成了他们惟一可以做的事。

妖怪们总是兴致高昂地挑战玲子，每一次却都铩羽而归，不得不在友人帐里写下自己的名字，但他们多少有些口是心非的意味，嘴上说着讨厌，心里却只是希望，能够有一个人呼唤自己的名字，永远不要忘记自己。



是牛鬼蛇神也好，魑魅魍魉也罢，认为他们都是邪恶之物的观点未免太过武断，除了样貌和生理上有所差异，他们与我们又有什么不同？他们会为自己珍视的人心痛流泪，会为自己的救命恩人做上点什么，有些时候，人性的冷漠还真不如妖怪的无情。

夏目最终选择了相信，只要你愿意将真心交付于对方，彼此间多一些理解，没有什么困难是不能迈过的障碍，冰冷的世界也会因此多出一抹温情的色彩。

双手接过友人帐的瞬间，等同于承担起了一份名为沟通的责任，在那本小册子的外力推动下，夏目也抬起头，迎向从门缝里透过来的那缕阳光，得以窥见那些由祖母弥留下的记忆。

平平淡淡才是真——《水星领航员》

针对人群：疲劳综合症患者

你喜欢什么样的日子？是整天打打杀杀吵吵闹闹？还是忙到四抓朝天分身乏术？

不，这不是我们需要的生活。我们不是背负重担的救世勇者，拥有那份改变世界的能力，也不是浪迹江湖行侠仗义的英雄，可以铲奸除恶劫富济贫，我们需要的，只是一处停靠疲惫心舟的避风港湾。

过度机械化的城市破坏了地球原本美丽的面貌，高度文明的背后却是情感的日益缺失，自己不用劳动就可以坐享其成，这样的人，跟废物有什么两样。

那么，来AQUA的新威尼斯吧，虽然落后于地球几个世纪，模仿意大利风情建造的水上都市中，会有划着名为贡多拉的水之精灵等待着你。

看水无灯里温暖的笑容，从死板的教条中解脱出来是多么的开心，能够亲手为他人做饭、打扫卫生，是一件多么幸福的事。

在新威尼斯，她也结识了新的朋友，高傲的大小姐蓝华，天才少女爱丽丝，竟然跟她一样是领航员实习生。

划船也是一项技术活，尽管显得有些枯燥乏味，但要成为一个优秀的领航员，所要学习的东西并不仅限于此。

贡多拉要载着客人，她要为客人领航，引领客人去看AQUA最美丽的风景。

看远方水天一色的蔚蓝，如棉花糖般的浮云镶嵌在其中，河道两旁的碧波轻柔的拍打着堤岸，岸上的白色小楼，木质的雕花格窗半掩，里面是不是经常有人在注视着领航员的俏丽身姿？

日落西山后，漫山遍野的霞光在天空的彼端延绵，金色的波涛轻轻托起船身，将它送往归家的路途。

或许你会觉得，这样的生活平静的过分了，到底有什么意义？

因为我们厌倦了职场中的尔虞我诈，厌倦了那些虚情假意的邀请，退去浮华的外衣，回归平静而又悠闲的生活，又有什么不好呢？

听，圣马可广场中传来了人们的欢声笑语，还有什么比发自真心的笑容，来得更为珍贵呢？

只要你愿意放下心中的包袱，幸福的生活随时会向你敞开怀抱。



第二类 小品治愈法

小品是喜剧的一种，它以诙谐幽默的艺术手法表现出一个侧面，重在讽刺一个时下舆论焦点的丑恶现象，从而点明一个内在、富有思考意义的主题。

它并不需要耗费太多的脑细胞去冥思苦想，你只需要嚼着薯片喝着可乐，安安静静地坐在椅子上观看。

与生活首尾相接，脱线却又符合现实的情景，肯定会令你会心一笑，它对生活的描写也可谓细腻详尽，你会不由自主地沉浸在其中，不断地挖掘出它内部所隐藏的秘密。

简短的时间总让人有意犹未尽的感觉，但这也正验证了那句话嘛：浓缩的才是精华啊。

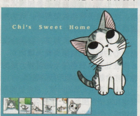
善待动物——《甜甜私房猫》

针对人群：缺乏爱心之人

在灯红酒绿的高楼丛林深处，那些无人留意的角落，总有一些影子一闪而过，它们穿行在人群脚下，张望着哪个垃圾箱里又装满了剩菜剩饭，好上去大快朵颐一番。

流浪猫狗，准确地说是被人类遗弃的宠物，它们曾经是人类手心的珍宝，然而却因为这样那样的原因被人类狠心抛弃。

换位思考一下，它们的生存极其艰难，每天要躲避比自己身体重几十万倍的汽车碾压，餐风露宿是家常便饭，要忍受病痛的折磨，还要想方设法逃开黑心商人们的追捕，避免成为桌上美餐的结局……如果不是那些有爱人士在默默地抚养它们，恐怕猫狗也会变成濒危野生动物名单上的一员。



小叽这只跟母亲走散了的小猫，无疑是非常幸运的，她遇到了好心的山田一家，这家人冒着即使被赶出公寓的危险，也毅然地决定要收养她。

小叽是只虎斑条纹小猫，目测是位女性，走起路来昂首阔步，还时不时地哼着小曲，最有趣的就是这只猫会说人话！当然人类不可能真的听懂，但她奶声奶气的说话腔调，不由得让人想起还在蹒跚学步中的婴儿，其实以它现在的年龄来看，她根本就是个小孩子嘛！所以即便是她抓破了爸爸的牛仔裤，在妈妈洗好的衣服上撒尿，大家都会无奈的原谅她吧！

最惹人怜爱的地方就是她那张表情丰富的面孔了，向大狗问路遭到回绝后的恐惧，找不到妈妈和姐妹们时的失落，有了新家之后的欢欣雀跃，在医院检查身体伤了自尊的屈辱，自己的饭食被来历不明的大猫抢吃后的伤感，填饱肚皮后幸福满足的笑容……因为遇上不同情况而变化多端的面部表情，就是孙悟空的七十二变也绝对不及她的十分之一！

对于山田家人的话，她总是有着自己的一套解释，她不会按照平常的步调行动，好奇心旺盛的她会不安分地四处游荡，接触那些她闻所未闻的新鲜事物。

即便是闯了祸，大家在看到她那天真无邪的小脸后，所有的愤怒都会瞬间消解，凝结成口中的一块蜜糖，随即缓缓融化。

爱心哺育温情记——《蛋黄酱萝莉》

针对人群：社交恐惧症患者

每个人都希望自己的家是一个温馨的三口之家，过着和睦又快乐的平凡日子。但这个简单的事对于某些孩子来说，却是一个近乎于奢侈的条件，比如那个沉默寡言的森山素直，由于母亲在他很小的时候就撒手人寰，父亲又是位神经脱线大条的民俗学者，经常外出工作兼游玩对他的生活不闻不问，不管多么可怕的事，都要自己一人来面对，长年独居的生活造就了淡漠的性格，面无表情，甚至他跟同学也有些若即若离。

于是上天赐给了他一份厚礼，从冰箱里出来的一个二头身的不知名小萝莉。秉承着简单好记的原则，他给小萝莉取了个与自己手里拿着的蛋黄酱味面包一样的名字。

不放心把这小家伙一个人丢在家里，只能带着她去学校，其卡哇伊的形象顿时引来同学的纷纷围观。

起初在面对蛋黄酱时，他还显得十分淡定，但他毕竟是十几岁的孩子，在与蛋黄酱相处的时间久了，也会有不知所措的时候。

因为蛋黄酱不是普通的孩子，她天然纯良，却又善解人意，她能够读懂人类的情感，可这个孩子第一眼看到的就是森山素直，她俨然把素直当成了她的初恋，对一切靠近素直的女性都抱有强烈的敌意。

也许是嫌一个孩子太寂寞，老天又送了一个给森山素直，有着傲娇属性小恶魔外表的松露子，与蛋黄酱完全就是两个极端，虽然如此，但是心底善良却是如出一辙。

他带着蛋黄酱去学校很久之后，大概都不会察觉出，他已经在不知不觉中，拉近了与他人之间的距离。

为蛋黄酱做饭、换洗尿布、照顾她的饮食起居，让他体会到了什么是责任，什么是温情，看到蛋黄酱一边微笑的扭着屁股，一边喉泥喉泥、哈乌哈乌的叫着，他终于露出了久违了的笑颜。

宅在家的独生子女们，别再一个人玩耍了，尝试着融入集体的生活吧，你会找回寻觅已久的爱与亲情。



海洋生物骚动记——《侵略！乌贼娘》

针对人群：缺乏激情的人



地球万物的起源之地，毫无疑问是那蔚蓝的海洋，最初的细胞分子经过时光的洗礼，最终成长为高智能的生物人类。

然而这些年我们却忘了本，人类往大海里倾倒了不知多少垃圾，石油污染、滥捕滥杀都对海洋环境造成了不可估量的损失。

于是有这样一位抱着不纯目的的海洋访客，她的到来是为了侵略陆地！占领地球！统治人类！惩罚这些自大的人类！让这些傲慢无礼的家伙知道大海是多么的可怕！

当然，这只是她的幻想。一个小小的乌贼娘，怎么可能撼动人类是世界主宰者的位置呢？

乌贼娘的侵略意识虽然很强，但是防范意识却太差了，刚刚登陆就被相泽荣子攻略了，可是身为侵略者怎么能忘记最初的目的！直到不听话的她彻底折服于隐藏BOSS相泽千鹤的绝招下，她的身份也从侵略者直降为被欺负的对象。

乌贼娘的触手用途多样，捆绑束缚、威吓恐吓可谓无所不用极其，尽管如此，这东西除了破坏了海之家Lemon的墙壁之外，还真就没再做过啥伤天害理的事，打棒球、做数学题、画画、打架子鼓几乎是手到擒来，不假思索，不打底稿，直接秒杀一大批老一辈艺术家，不过用触手自尽这样危险的事以后就少做些吧！

天真又可爱的乌贼娘，时时刻刻都没有忘记拯救海洋，制止人类继续污染海洋的重任。不过自从乌贼娘侵略陆地以来，她不仅让人类的生活丰富多彩起来，还无时无刻不在警示着人类对环境的破坏，所以相泽千鹤号召人们开展捡垃圾比赛，让大家都为环境保护贡献一份力量。而乌贼娘更是一马当先拾捡垃圾，为大家起到了模范表率的作用。

由此我们也可以大胆推断，或许是随着海洋环境的逐渐恶化，导致她的兄弟姐妹越来越少，没有亲人的陪伴在海底寂寞难耐，才忍不住走出海洋，寻找一份来自本源的温暖？

看元气满满的乌贼娘在海之家的忙碌身影，你有没有想挽起衣袖大干一番的冲动呢？

本来是为侵略陆地而来，却反而沦落为被侵略的对象，在本末倒置的同时，她所收获的东西，恐怕不只是在陆地上该如何生存的常识吧。

她还得到了一个幸福的家呢。

第三类 纯爱治愈法

有那么一句话，叫做爱是人类共同的语言，古往今来有多少纯洁的爱情故事成为了人们刻骨铭心的记忆。那么由爱来治愈那受伤的心灵，绝对是再好不过的良药了。

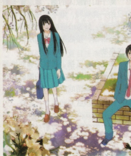
对于情窦初开的青春年代，每个人都向往着一段纯粹的柏拉图式的爱情，那是一种近乎于雪片般一尘不染的纯净美好。

纯爱系的治愈片，它有别于后宫剧争奇斗艳喧嚣吵闹跌宕起伏的故事剧情，纯爱而是以安静地气氛、清雅的色调、动听的音乐、朴实的人设，将滋润心灵的甘露一点一滴的渗透到你那颗外壳坚固的心里。

勇往直前的通道——《好想告诉你》

针对人群：有自闭倾向的人

春意盎然的校园里，漫天飞舞的樱花花瓣点缀着灿烂的天空，明媚的阳光似乎也预示着将会有一个新的开始。



然而对黑沼爽子来说，一头黑长直的秀发，分明是美丽无瑕的象征，有些人却偏要为其扣上“贞子”的封号，于是，无数的流言蜚语便纷至沓来，将她与同学划分在了两个世界，她不愿出去解释，对方也不愿走进来聆听她的心声。

可这不是泛着黑暗色彩的阴暗小说，所以势必要有一个天使来拯救那些被忽视的人。开朗直率的风早翔太看到了角落里的爽子，因为觉得她的内心中有动人的故事，便翻越那层将他们隔开的高墙，走进她的那个窄小的世界。

爽子一直憧憬着能成为风早那样的人，阳光，帅气，和同学没有隔阂，与大家打成一片。风早带着阳光般的笑容，把爽子从黑暗封闭的自我空间中拉了出来，他鼓励爽子参加集体活动，终于爽子在他的鼓舞下，成功地迈出了消除误解的第一步。

从前为了他人而微笑，和现今发自内心的微笑，性质有着天壤之别，只有在让他人获得快乐的时候，她的微笑才会散发出如朝阳般的温暖。

人在孤独无助的时候，总希望能有爱情和友情包围着自己，一点微不足道的情感，最后都会汇聚成冲溃堤坝的洪流，一旦接受了对方伸过来的手，就再也不愿放开。

渐渐地情感堆积成一座高耸入云的巨塔，情感的性质也在潜移默化地发生着改变。

只可惜这俩人一个羞涩无比，一个鱼木脑袋，谈来谈去就是聊不到正题上——爽子在爱情的道路上困难重重，在友情上也面临信任的危机，虽然质疑的声音不绝于耳，但爽子和她的朋友毫不犹豫地选择了相信对方，将逍遥生事者意图挑拨离间的做法予以有力的还击。

如果真挚的情感是可以被几句话就割成碎片，那么这份情感的坚固程度真是有待考证。好在他们的爱，虽然如同风中的烛火般渺小，随时随地会遭到狂风暴雨的侵袭，但它不会熄灭，反而会愈燃愈旺，化为他们指路的明灯。

爱情是一个充满变数的多岔路口，拥有的选择分支多种多样，但它唯独没有退路，只有向着未来，勇往直前。

旋转的华尔兹——《蜂蜜与四叶草》

针对人群：单相思的病人

校园中的爱情也都并非如此甜蜜，滨美大学中在摇摆不定的思绪里沉沦的学生，他们正徘徊在迷宫的十字路口，在迷茫不安中寻找幸福的答案。

温吞老实的竹本佑太无法跟鬼才森田忍相提并论，小巧可爱的阿久眼里似乎看不到他的存在。竹本根本没有想过跟森田去竞争，更没有勇气对阿久表白，因为对方的光芒实在太过耀眼，无论走到哪里都是大众视线的焦点。他所能做的只是在她的身边，静静地守望着。

原田理花一直沉浸在过去的回忆中，一心想将她拯救出来的真山巧，却已被同班山田亚由美暗恋很久。其



实真山早已清楚山田的心意，但对理花一往情深地同时，又不想将她弃之不顾。

他们所倾慕的对象不是自己命中注定的那个人，但过于执着这种相思的情感，只会加重心灵的伤痛。

原来世界上还有这样一种情感，我爱你，却与你无关。

明明无法成为恋人，却又在此苦苦坚持着，等待着，留恋着，就像在华尔兹中不停地起舞，谁也不肯停下前进的脚步。

青春之路终有尽头，这世界变化得太快，追逐爱情也会有疲惫的时候……可他们却不愿从梦中醒来，因为梦里总有你的陪伴。

通往未来的道路愈发地扑朔迷离，我们也会在这纵横交错的道路上迷失方向，当挥洒汗水与热血的青葱岁月凝成回忆，他们所得到的，并不仅仅是一段珍贵的回忆，还有面临爱的困境时做出决断的勇气。

有时候选择放手，才是对爱的成全。

别拿青春当儿戏——《穿越时空的少女》

针对人群：没有时间观念的人

普通的高中生大概没有绀野真琴的经历，突然间拥有了时间跳跃的能力，是否就可以任性到底胡乱使用呢？

答案自然是不能。

对于感知爱情的因子，会在人的体内潜伏许久，有些人可能是十几年，有些人可能是一辈子。三角关系是一个极其微妙的几何图形，有人试图打破，有人试图维持。人都与爱有过异常亲密的接触，年少轻狂不经世事的我们却不懂珍惜。

被间宫千昭告白的绀野真琴，爱情来得太突然，以至于她根本还没想好该如何接受，她慌张地找来各种借口搪塞，想要往后退缩，逃避不愿面对的现实。

于是她在走投无路之际，选择了回溯时间，对过去做出任何改变，都会使未来变得截然不同，改变曾经的过往会掀起一场严重的蝴蝶风暴，不知不觉中就将事情带向了一个更加混乱的局面。

她曾经以为，自己可以勇敢地面对真相，不会流泪，而为何对方在她不经意间，就残忍地破坏那个图形，打散了原本平静无波的现实。

意识恍惚间，长大的自己，仿佛在大好的青春年华中，错过了什么。



是自己的行为造成了无可挽回地后果，她不能怪谁，追悔莫及为时已晚，现在她能做的，只有迈开大步向前冲去，跨越时间与空间的距离，去追寻那个单薄消瘦的身影。

"我在未来等你。"其实是个根本没有结果的约定，未来怎样我们无法预知，千昭只留下了这样一个誓言在前方等待。

虽然我们即将天各一方，与你共度的时光也将铭刻在心底，不必刻意回忆，也不会把你忘记，即使有一天，我抵达了向往的明天，你始终在我心底，从未远去。

十七岁的花季，爱还未开始就已结束。

当真爱来到你面前，千万不要轻易拒绝，更不要拿青春当儿戏，因为时间从不等人。

最遥远的距离——《秒速五厘米》

针对人群：执着于海誓山盟的傻瓜



试问有多少人，曾经约定白头到老，曾经说好永不分离，那么又有多少人，真真正正的履行了这个誓言？

远野贵树和筱原明里这对青梅竹马，起初他们对自己誓言的深信不疑，但在当今物欲横流的社会里，拆散爱侣的手段多种多样，并不是只有金钱才能达成这个目标，不同的人生经历，不同的生活理念，都有可能造成二人分道扬镳的结局。

不过他们大概忘了另一个东西。

人会成长，未来不知道有什么东西在等待，脚下的轨迹会随着前进的步伐纷杂错乱，以至于逐渐偏离曾经规划好的目标。壁炉前微弱的火苗噼啪作响，因为某些身不由己的决定，让他们不得不相隔两地。

"到底要用怎样的速度，我才能与你重逢？"时光会使人由内而外的焕然一新，远野贵树已经隐隐约约感到了不安。

距离会冲淡情感的浓度，会让彼此亲密无间的人们变得生疏。当樱花以秒速五厘米的速度飞快飘落时，曾经的一切都如沙般从手中流逝。

二人在分开多年后的首次重逢，记忆毫无停顿地向着那个时刻回转。呼啸而过的火车，却宛若高墙一般将他们分隔开来。

交错而过的视线，勾画出对方模糊不清的轮廓。无法逾越的时间鸿沟让他们越走越远，最终止步于那个曾经相约的地方。

几秒钟的时间之内，二人终于恍然大悟。

从分开的那一刻起，他们已然擦肩而过，这些年让他们改变太多太多，时光之河不能倒流，失去的即便再度拥有，也不再是曾经的味道。

所以，只有保留那段最美好的记忆，各自开始新的人生。

这便是世界上最遥远的距离，明明知道彼此相爱，却不能在一起……

世界第一的初恋——《千年女优》

针对人群：对情感喜新厌旧、见异思迁之人



就如同从海洋深处打捞出的那颗瑰丽的海洋之心，一个首饰盒，一块方手帕，也都有着属于自己的故事。

而钥匙呢？它开启的不仅仅是家门的锁，而是开启少女心门秘密的重要道具。

自从藤原千代子在那一晚，遇到了那个男人之后，爱情的种子便在她的心里生根发芽，不过是只有一面之缘的那人，甚至连他的名字还来不及过问，就毅然决定要追随他去。而他给千代子留下的东西，就只有一把小小的钥匙而已。

钥匙君——这是千代子对他的称呼。

因为爱的存在，她鼓起了毕生的勇气，成为了炙手可热的影视红星，其目的，无非就是想和他再次重逢。

在虚幻的舞台上，她穿行于各个时代中，历经磨难却也无法与"他"相见，相对于她所扮演的角色，与剧中的男主角所饰演的角色，无疑是她幻想中的自己与钥匙君的美好形象。

然而，她在结婚生子后，本以为心会尘埃落定，却仍旧对他念念不忘，那把钥匙等同她精神的寄托，一旦失去，便抽空了她生活的全部希望。

三十年后，钥匙失而复得，冰封的情感也逐渐地融化，生命却即将走到时间的尽头。

这个用一生去追逐一份初恋的女子，执着于那个最初的约定，纵然每一次的寻觅都是现实在眼中分崩离析，纵然在她最绝望的时候哭喊呼唤，她也未曾有过放弃的念头。

躺在病床上的千代子泪眼朦胧，此时此刻，她这才如梦方醒，自己不过是喜欢追逐他的那种感觉罢了。

但她无怨无悔。

那些所谓缘定一生的誓言，竟要穷尽一生一世去追逐，直到最后，你才发觉，其实爱从未离你而去，它仍然保持着初遇时的那份纯真，停留在那个地方，那个最美丽的地方……

就是你的心里。

我们也曾为了某种东西怀抱执着的心，却始终没有坚持不懈的毅力。

第四类 文艺治愈法

文艺看似是一个难以亲近的代名词，然而它的含义却并不难理解，具有一定深度的思想，清新缓慢的节奏，都是文艺片所展现出的风貌。

它所蕴含的艺术深度，绝不是一时半刻就能叫人读懂，它提炼了高浓度的生活精髓，重新发掘人和物的伟大之处，着眼于发现最细微的地方，试图寻求新的观点与论题。

文艺所表达出的是一种力图寻觅幸福积极奋进的方式，反应出某种深刻的思想，并引发人们对某种事物的思考，它如同一面映照现实的镜子，将人类黑暗的灵魂照得通体透亮，无处遁形，于无声中便升华了精神的高度。

阐述心意的苍茫——《信蜂》

针对人群：无视对方心意的人

天幕是深邃的海洋蓝，是夜的颜色，有一种人，穿越茫茫夜色，去往安帕葛兰多那片没有阳光的土地，为他人递去满载着心意的信，他们叫做“信蜂”。

跟普通的信使有着些许区别，他们要行走在危险的区域内，时刻面临着未知且凶恶的生物“凯虫”的袭击。

信蜂高修与拉格的初次相遇有些特殊，因为需要送达的物品竟然是“人”。年幼的拉格哭闹个不停，对其束手无策的高修只好沉默不语。

夜已深沉，危险逐渐逼近，心枪响起的瞬间，琥珀的光芒间溢出了信蜂记忆的波涛，为了保证拉格的安全，即便是堵上性命的战斗，高修也义无反顾。鲜血浸透衣衫后，他终于引出了拉格体内的力量击退了强敌。但高修的意思再明确不过，他只是在履行信蜂的义务，然而谁又敢轻易断言，这里面没有掺杂一丝一毫的情感?

信蜂不可以与委托人有着太多的情感纠葛，一旦心生羁绊的锁链，便是一辈子的牵挂。

于是一个迷惘的孩子在此刻摒弃所有困惑，立志要成为信蜂，继而踏上与憧憬的前辈同样的道路。

从此他将要跋山涉水，手持心枪，携着他人心意的嘱托或寄送的物品，送往彼方焦急等待的人的手中。

一个人的旅途只有与寂寞为伴，人性化的搭档也因此而生，一次委托，让拉格得到了一个无法投递的包裹，同样是个人，但不同的是，她是女生，而且还是异族，把她抛下，势必会造成恐慌，所以拉格果断地做出了选择。



简单的说，信蜂是传递心意的使者，不管是人还是物，他们都要将其安全的送达，只要能感受到心的存在，他们就能找到目的地的所在。

我们根本不曾体会过，时隔几十年后才收到信的那个人，会为这迟来的倾诉而感动到泪腺决堤，我们也根本不曾懂得，信对于某些人的重要性。

在信蜂的世界里，信的定义更加广泛，一枚信纸，一件挂饰，一副图画，都是凝结了真挚情感的载体，而这些微小到容易被人忽略的心意，全部都由信蜂代为送达。

誓约一生，永不改变。

另一种生命的尊严——《虫师》

针对人群：意志软弱的人



大家都以为人类才是世界的主宰者，其实这都是自欺欺人。

因为，这个世界还有虫。虫师银古这样说。

它们是另一种生命，有着透明的躯体和不同的身姿，它们的存在，可能有悖人类的常识，甚至危害人类的生存。

那又怎样? 人类不是也一直在危害着其他的生灵吗?

背着药箱的银古，用那只充满惆怅的眼睛，凝视着人与虫的是非功过，他走过更迭的四季，无论身后的景物是快进还是凝滞，最终都只剩下离别的音色，沙沙作响。

因为虫的缘故，银古失去了一只眼睛，少女失去了光明，少年失去了听觉，可是，人类没有错，虫也没有错。它们只是依附人类的世界而生存，二者绝不能分割开来。

但是人们总想倾尽所有的力量，对异端赶尽杀绝，何必? 生存本就没有对错，为何要做出如此残忍的事来?

银古旅行的目的，便是寻找到让两个物种幸福共存的方法，即便是他来到人迹罕至的荒山深处，也能自然而然的和不同的生命相互交谈。

他要制止虫所带来的祸患，尽可能地让悲剧消弭于无形中。

虫伸展着如同草木般青葱的新绿身躯，与人类的深层意识相互碰触，如果人不是丧失了坚强的意志，也绝对不会被它们乘虚而入。

虫是挂在雨后晴空中的彩虹，虫是天堂洒落的泪滴，虫是放在砚台里的墨汁，虫是构成身体的物质，所有一切都离不开虫的世界，虫为人类带来烦恼，带来疾病，带来可怕的灾难，同时，也为人类带来新生的勇气，找到未来的希望，寻回幸福的知觉。

我们首先要做得，不是对那些非我族类的生命抱有严重的敌意，而是要抱着尊敬的态度。无论身处何地，都不能忘记其他的生命，也有权利活着，也有属于他们的尊严，而身为人，更不能抛弃那些坚定的信念，沦为命运的傀儡。



品尝人生百味——《调酒师》

针对人群：心浮气躁的人

酒是人类的好朋友，无论是在家庭宴席，还是公司聚餐的时候，桌子上永远也不会缺少它的身影。

酒的种类数不胜数，但享受酒的方式却因人而异，失意的人借酒消愁，快乐的人喝酒庆祝，嗜酒的人如牛海饮，孤独的人与梦对斟。

白酒的辛辣，啤酒的清爽，红酒的甘甜，固定的酒总有着一成不变的味道，不要紧，有些人会让你品尝到与众不同的酒。

坐落于东京银座的伊甸园酒吧，是个非常容易被人忽略的地方，每次路过这里，看见那样式古朴的木门，都有忍不住想进去的冲动。

正如佐佐仓溜所说，那扇厚重

的木门作为外界与伊甸园的界限，只有在这里，才能放松身心，做回真正的自己。

无论是国际上享有盛誉的品酒师，还是普普通通的上班族，佐佐仓溜都会面带微笑的迎接，为顾客调出他们想要的酒。

与其说客人来到这里是选择想要品尝的酒，倒不如说是佐佐仓溜在选择着合适的客人，因为只有合适的客人，才能品出酒的内在味道。

不同的人，不同心态的人，在品酒的时候会有不同的姿态，甚至连表情会有细微的差别，这些全都逃不过佐佐仓溜的眼睛。

他准确无误地提出问题，每次都准确无误地正中红心。从细节处搜寻客人心中隐藏的事物，并让他们卸下防御的壁垒，重新正视自己的内心。

冰块透明的身体在酒杯中碰撞晃动，发出叮叮当当的声响，姹紫嫣红的液体在杯中翻转，轻呷一口，清爽温润的味道便在口腔中扩散开来，舒适安逸的汁液便在体内肆意徜徉。

材质的不同、温度的高低、酿造的时间，都会造成酒品的差异，然而品酒的人，也会随着心态的起落，品出不同的味道。

高兴地时候，再苦的酒也是甘甜的，伤心的时候，再甜的酒也是凄苦的，浮躁的时候，会觉得以前喝过的同一种酒，如今却变了味……

与其共饮的人，与其共处的记忆，是无可替代的，失去亦或是得到，不过都是命运调制出的酒，至于这酒的名字，唯有"人生"最贴切。

狼行麦田七里香——《狼与香辛料》

针对人群：眷恋故乡的人

稻谷作为人类的主食之一，不可避免的会被人类拿来当做茶余饭后谈资的对象，它的初始姿态，是矗立在田野间的高挑麦秆，饱满而又肥硕的麦穗被微风吹弯了腰，就像有狼在稻田里奔跑。

狼从来都是食肉动物的象征，但一位有着可以在狼型与少女间完美转换的狼神，彻底地颠覆了我们的想象。

分明是掌管丰收的狼神赫萝，却经常被人类指责，比如被狂风吹倒的麦穗，都是她肆意践踏的结果，如果收成不好，则是她贪婪的吞食了全部麦粒。

她带着委屈与不甘，幸运地搭上了商人大叔罗伦斯的马车，前往遥远的北方寻找她的故乡。

一路上她一边帮助那个老实巴交却又老奸巨猾的商人，一边又向他索取着与她劳动几乎不均等的报酬，她对于苹果情有独钟，给她两大筐她也不会满足，清脆香甜的苹果嚼在嘴里，什么故乡生意都会统统抛在一边。

她分明是活了很久的神明，却像个小孩一样天真无邪，岁月的风霜并未给她染上苍老的色彩，美丽的双眸却反而因为看遍人世百态越发的明亮。为了掩盖自己的狼耳和毛茸茸的尾巴，不得不穿上衣服，在人群中穿行而过且毫无破绽。

神大概是活得越久，越能对人类的心内了如指掌，不过即便是神，在听到故乡早已不存在的事实，也会陷入伤感的境地吧。



但是安慰她的方法十分简单，她生气的时候，只需要给她一句夸赞的好话，便立刻能雨过天晴，她失落的时候，只需要给她一个可以依靠的坚实臂膀。

遇到了能够理解自己的人，可以找到以心相托的对象，千年的寂寞岁月终于有人来陪伴消解，这应该算是最幸福的事了吧？

二人走走停停，经营商品的同时，其实也在经营着感情，微妙的旅伴关系，似乎是横在二人之间的一道沟壑。无形的红线正扯动着她们的姻缘，不管这份欲语还休的暧昧能够维持多久，最终还是要走到一起的两人，现在暂时先保持着这种关系吧。

找不到曾经的家又怎样？只要有最爱的人陪你走到天荒地老，哪里不都是家吗？

第五类 励志治愈法

懒惰是人类与生俱来的本质，上班时间不想工作，休息时间不想写文，因此便滋生了无数谜之懒鬼。

太阳都老高了，你还躺在被窝里做梦，中午吃早晨的饭，作息时间颠倒错乱……

起来吧！短暂的人生不是这样浪费的！人必需要有固定的目标，才能发奋图强大步迈进！懒惰一分，就意味着你错过了许多机会！

起来吧！你这个懒鬼！死后有的是时间在坟墓里睡！人们活着，就该努力拼搏创造财富！向着家有豪宅出门有名车的目标努力！

去冒险！挖掘你体内潜在的能力！去打工！证明你活在这个世界上的价值！去奉献！让爱心的种子播撒到世界的每一个角落！

这便是人生的意义！

重拾幸福的光芒——《东京地震 8.0》

针对人群：觉得生活不幸福的人

大概是因为我们生活的世界既平凡又普通，不能满足自身日益膨胀的欲望指标，所以难免会听见很多人怨声载道，都是世界的错！让这个世界去死好了！但谁也未曾想过，世界真的会有天翻地覆的一天。

天灾，也是人祸。大地颤动的瞬间，带走的不仅仅是数以万计的生命，还有我们赖以生存的美丽家园。平静安稳的生活在几秒中之内灰飞烟灭，取而代之的则是千疮百孔的心灵。在自然面前，身为万物之主的人类也不得不俯首称臣。在自然面前，人类不过是卑贱的蝼蚁。我们总以为能掌控全部，却连自己的生命都无法掌控，多么可笑的事实。

现实中，美国、印度尼西亚、中国、日本……不断抬高的震级触目惊心，带给人们的是难以弥补的深重创伤，幻想中，也同样有人跟我们一样，经历过这永生难忘的一幕。

小野泽未来，初一的少女，讨厌父母的行为，讨厌深受宠爱的弟弟小野泽悠贵，讨厌这个冷漠的家庭，讨厌这个丑陋的世界。

那么干脆世界毁灭算了！

手机上随意输入的文字，想不到竟然真的变成了现实！

突如其来的灾难，年纪尚小的未来顿时间不知所措。但脑海中首先浮现的，便是悠贵的身影。明明最讨厌他了，为什么还会顾念他的安危？

眼前破碎坍塌的建筑物，构成了一道阻挡未来前进的屏障，可是纵然面前是洪水猛兽，也无法撼动她要去找到悠贵的决心。

如果没有他人的帮助，很难想象一个孩子可以坚持下来，好在，灾难中你并不是一个人，会有来自四面八方的爱支撑着你前进，大家在黑暗中牵手同行，彼此关心，倾力相助。

因为大家都有共同的目标：为了心爱的人，一定要活着回来。

看那些奋斗在救援前线的工作者们，他们正在与死神争分夺秒，尽可能地多抢救一条生命回来，他们的职责便是背负起生命的重担，让生命的火种得以长久延续。

看到那些生离死别的场景，未来也体会到了亲情的重要性，幸福是极其容易被人忽略的东西，当平淡安宁的生活成为一种奢望，人们自然而然地就会怀念起曾经讨厌的一切，有家人的陪伴，有不算丰盛但可口的饭菜，虽然有烦恼但这也是生活的一部分，那些可以一一细数的珍贵幸福，其实就停留在我们身边。

懂得知足常乐的人，才能收获更多。



奇迹绽放的力量——《魔法使的注意事项～夏日的天空～》

针对人群：虚度光阴的人

魔法是一种创造奇迹的东西，它可以呼风唤雨，它可以改变物质的形态，它可以驱使神魔妖兽，它可以控制人心。

当然，不是人人都是哈利波特，拥有获得上魔法学校的资格，即便是有能力成为魔法师，也要背上承担使命与责任的觉悟。

与母亲相依为命的铃木空，幸运的获得了魔法使的录取通知。她开心的骑着自行车在泛着光斑的柏油公路上奔驰，全然不知道自己已经走上了一条不归路。

魔法研修课略显枯燥，小空却听得津津有味，尽管自身很笨拙，但是她没有放弃的念头，即便被同学冷嘲热讽也毫不在意。

使用魔法，在这里并不是一挥手杖，电光雷火就会统统释放出来，使用的时候要注意多方因素，是否合适使用，是否值得使用。

不过小空从来不会考虑这些，她使用魔法是人在本能下的反应，救助即将被车撞的老婆婆，如同老师给大家布置的课题——你们想成为什么样的魔法使呢？

是冷酷无情、所向披靡的魔法使，还是心底善良、将快乐带给别人的魔法使呢？

小空的答案无疑是后者。

以人生的磨难为历练，小空的修行一直磕磕绊绊，来自同学的竞争，来自外界的压力，却都没有给她造成障碍。

因为她的志向是魔法使，无关乎名誉与利益，而是忠于自身信念的选择。

但使用魔法的代价，却从没人说过，小空不幸地患上了魔法使独有的心脏疾病，只有一年生命的她，陷入了深深地沉思。

开心也是一天，痛苦也是一天，有什么理由要让烦恼成为控制自身的梦魇？于是在最后的岁月里，她也选择了微笑面对人生，

魔法并不能解决一切问题，也有魔法无力挽救的悲剧。所谓的魔法，到底是什么？

它并没有告诉我们具体的含义。



也许，它是一种精神，象征着人们在困难来临时也不能临阵退缩的勇气；也许，它是一种寄托，象征着人们期待美好明天的愿景。

多年以后，当我们回到北海道那片晴朗的天空下时，也一定会怀念起这位坚强乐观的魔法使少女吧。

第六类 黑暗治愈法

有光的地方就有影，有白的地方就有黑，当人们的情绪已经低落到无法挽救的程度时，各种劝说或药物的治疗也许会适得其反，没有了希望，也就看不到未来，放弃了所有希望坠入深渊，堕落的感觉真好。

那么我们不妨试试黑暗治愈法，让人感到绝望，或许才会有希望，其实你仔细寻找，黑暗并非覆盖了世界的每一寸土地，总会有光的萌芽，在我们不曾留意的时候破土而出，为我们照亮了前进的路途。

潘多拉的魔盒——《xxxHOLIC》

针对人群：欲求不满的人

潘多拉是一名妖娆妩媚的女子，它不断变换着自身的形态，前去诱惑那些欲望强烈的人们。你有没有发现，人们都是潘多拉病毒的中毒者？

壹原侑子小姐曾经说过，对于某种特定事物抱有的异常的执着心，这些统称为“holic”（中毒）。



因为特殊体质而被妖怪缠身的四月一日君寻，不过是执着地想摆脱妖怪的纠缠，然而在进入了那间奇怪的大屋之后，他一贯秉承的愿望才被现实冲击得有所动摇。

患上网瘾的家庭主妇，要求壹原侑子小姐帮她戒除网瘾，某女子杀害好友的瞬间被记录在照片中，于是想让这张成为证据的照片消失……

壹原侑子帮助人们实现愿望，就要求对方必需付出相等的代价，但是你有去承担这份代价的觉悟吗？这相当于一份约定，谁率先打破，沉重的代价就会压垮双肩，甚至吞噬自己的性命。

其实他们都只是战胜不了自己内心的执念而已。

四月一日君寻忽然间才意识到，只有改变自己，才有可能让愿望变成现实。比如自卑的双胞胎姐姐，站在妹妹面前的总会自惭形愧，不如妹妹的思想一直萦绕在脑袋中，最后还不是积极改变自己的心态，最终才达成心愿的吗？

因为这是你自己选择的路，请勿悔恨或埋怨。

心不过是一个装载梦想的宝箱，而欲望却为心灵戴上了束缚的牢枷。打开心的宝箱，失去束缚的心就会肆意妄为；关闭心的宝箱，过于束缚的心又会紧紧闭锁。

其实潘多拉的盒子，就存在于人的心中。轻轻地开启，就会放出欲望；



重重地关闭，就会锁住希望。

人生就是一场叹息之旅，权利、金钱、名誉……有多少人被埋葬在执念的残骸中？一旦踏进了这个的漩涡中，你只能随波逐流而身不由已。

从潘多拉的盒子中，飞出的究竟是什么？幸福吗？它们早已随处可见；灾祸吗？它们却已遍布人间。

所以，从现在开始，做点什么吧，把心态放得平和些，驱散那些不切实际的欲望，脚踏实地，从先改变自己的心，做起。

黑暗的缩影——《地狱少女》

针对人群：羡慕嫉妒恨症侯群

仇恨是一种极端的情绪，无关年龄，无关阅历，谁都拥有，如同跗骨之蛆，一直折磨着你，至死方休。

构成仇恨的理由虽是千变万化，但你若让我不痛快，我便让你不得好死。命运对自身的不公造就了数不胜数的仇恨，当这种情绪不断膨胀，复仇便成为了人们宣泄仇恨的一种情感渠道。





在人类的世界中，一直有这样一个传言：只要在午夜零点登录“地狱通信”，将所怨恨之人的名字写下来，地狱少女就会出现，立即把你怨恨的人带入地狱。

害人终害己，当对方下地狱的同时，你的灵魂也会堕入地狱，但那是死后的事了，你的灵魂将永远在黑暗中徘徊，无法抵达极乐世界。

当身穿水手服、黑发红眸的地狱少女阎魔爱轻启樱唇，说出如上一段话时，恐怕很多人都在拿它当笑话。

即使她将其中的利害关系说得如此明了，仍旧有不计其数的人类登录网站，写上人名，发送消息，解开稻草人上的红线，召唤地狱少女，把他怨恨的人送往地狱。

而复杂的人性和变幻无常的命运，让本该死去的和不该死去的交换了位置。仇恨是比潘多拉魔盒还要可怕的东西，它会将人们推向万劫不复的深渊，而不管是被害者还是害人者，生命终究会殊途同归，只是早晚的问题。

复仇解决不了根本问题，很多时候，明明可以相互原谅，却非要走进仇恨的死胡同不肯出来，很多时候，只要彼此相互理解，多站在对方的角度考虑一下，无可挽回的恶果都应该是可以避免的。

这不禁让我想起了那句老话：忍一时风平浪静，退一步海阔天空。

解开人偶上的红绳，便是将你心中的死结系紧，制造了又一个人间地狱，但若放弃怨恨，就等于给自己留了一条生路。

无言的启示——《死后文》

针对人群：轻视生命的人



在地球上，每天都会有数以万计的生命死去。从高楼顶端坠落的自杀者，因为意外而不幸离世的无辜者，因为狼吞虎咽噎死的暴食者……那么在他们临死之前，是不是会有未曾倾吐的心声呢？

答案是肯定的。

不用担心，会有人替你转达未曾表明的遗言。

死后文。

一封贴着黑色邮票的信封，装载着死者生前的心愿，由穿着日式老旧邮政服、手持会说话的手杖的少女文伽送出，与现实不同的是，她不属于任何邮政机构，而是死后世界的福音局。

死后文里所记载的故事，是死去的人在人世间未能说出的话，刻骨铭心的怨恨有之，深厚浓烈的思念有之，兴高采烈的喜悦有之，撕心裂肺的悲伤有之……死者可以借助这封小小的信件，倾吐出生前所不能言明的一切，痛斥、控诉、告白，甚至是求得他人的原谅，还有他们对牵挂之人的思念。

可是人为什么要自杀？明明只有活一次的机会，却那么不懂得珍惜，还有为什么，人们不能在活着的时候表明心迹？明明活着的时候有大把的时间可以去用，却非要死后才肯将真实的心意说出口。

“因为人是爱撒谎的生物，他们生性脆弱，自私丑陋，真的不如死去的那些人来得诚实。”文伽撇过头去，对于人类的行为，她早已司空见惯。

文伽从信中揭示出隐藏在谎言下的那些真实，她同时也见证了跨越生与死的羁绊。关于爱与恨，关于伤与痛，在死亡面前不过都是过眼云烟，死无法拯救人，只会让人消失。

人必需学会告别过去，才有可能彻底摆脱阴霾的影响，当生者打开信件的那一刹那，无论是哭喊也好，伤心也罢，流泪或愤怒也无济于事，他们只能坦然地接受事实，纵然有再多难以割舍的情缘，生者也总要从悲伤中醒来，挥手向死者做最后的道别，带着他们的寄托或心愿，好好地活下去。

在世界的中心呼唤爱——《死神的歌谣》

针对人群：以冷漠为伍的人

提起死神，人们的第一印象往往都是黑色披风覆盖着的一张骷髅脸的固有形象。但如今在这个日新月异的时代，死神也与往常有着些许不同。

她的身影，有如冬雪般洁白无瑕。她的微笑，有如春风般温暖和煦。随后她拿出一张编号为“100100”的ID认证卡让你过目。



你面前站着的这位，拥有一头白色长发，身穿白色连衣裙红色小鞋，手持散发着淡淡光芒的巨大镰刀的“人”，就是我们的同行之一。但由于她自身特殊的颜色，所以同伴们都把她称为“怪人”。

“态度放尊重点人类！她可是个很出色的死神呐！”在她身旁，一只长着翅膀的黑猫向我们叫道。大家不用感到惊慌，那是她的使魔丹尼尔。小桃很快将它轻拥入怀，并示意我继续向大家介绍她的情况。

她本身的使命是带走人类的灵魂，但她生性爱管闲事善良却又爱哭，完全没有个死神的样子。去掉那把镰刀的话，不知道有多少人会认为小桃是天使呢？其实小桃对人类做出的贡献是有目共睹的，她不但经常鼓励失去生存信念的人重拾活下去的信心，并且经常帮助那些不愿离去的灵魂完成未了的心愿。正因为她看过人间太多的聚散离合，所以她更懂得生命的真谛。

选择死亡的并非死神，而是人们自己那些愚蠢的行为。死神是无辜的，却经常被人们误解成夺命的凶手，委屈也是在所难免吧。

“因为死去的人是无法哭泣的，所以就让我来代替他们哭吧。”她总是为流泪的自己这样辩解。

不过，也正是因为有了这样一位特别的死神，才让整个人类的世界都抹上了一层温情的色彩。她的存在仿佛是真善美的化身，她唱响的是一首属于爱的歌谣，她为生者与死者架起一座沟通的桥梁，传递着他们之间的喜怒哀乐，那么这座桥梁的材质是什么呢？

我想，应该是爱吧。不仅仅是男女之间的爱情，还有同辈之间的友爱，家人之间的关爱，也只有真挚的爱，才能成为引路的灯火，担当起照亮前路的职责，也只有爱，能够跨越生与死的遥远距离，传达人们最质朴的情感。

人活一辈子不容易，因为时间短暂，所以走得匆匆忙忙，忘记了欣赏沿路的风景，忽略了身边那些最琐碎，也是最能打动人心的事物。

那些生活中经常发生的琐事，无非就是伫立在我们通往幸福彼岸路途上的障碍，就算是有着片刻的失意，也总要打起精神，重新振作，迈步前行。

治愈系动画是一片充满营养的土壤，它像一部摄像机，帮你记录下生活的微小点滴，它给予我们生活的勇气、宽容的精神及前进的动力，它像一首温暖的歌，轻而易举地就和我们的内心产生了高频率的共鸣。

其实只要心态放得端正平和，那么眼中的一切事物，也都是治愈心灵的良药。

那么《游戏人》这本伴随了我们十年的杂志，是不是你心中的那个治愈系呢？

相信大家早已有了自己的答案。



■多年之后的"陈永仁"重复着一个叫做阿浪的卧底前辈的著名台词："我是一个警察"，然后坚定的踏上了自己的死路。

"我也想拿枪出去除暴安良，结果却逼得什么人都要杀，我也想堂堂正正做个警察。学校出来没有一份差事见得光，卧底、黑社会……"

"安静……没事的，你没有理想吗？

"有，我打算搬到冰岛定居。"

"冰天雪地，你喜欢它够冷吗？"

"起码可以见光，我问过人，那儿二十四小时有阳光。"

"辣手神探"的港式、北欧与南美风范

——《马克斯·佩恩》系列谈

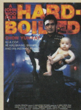
文 十大恶劣天气
编 金馆长
美编 NINA

1992 年，游走在黑与白边缘地带的卧底杀手阿浪（梁朝伟）在辣手神探 Taquila（周润发）面前敞开心扉，讲述了这样的一个关于北欧的理想。当军火狂人 Johnny（黄秋生）按动布置在医院中的炸药，周遭一片火海之际，阿浪伟仔丢下一句"我係一个差人"，然后回身粲然一笑，便义无反顾的冲入了火海之中。此时的他已经没有理由再去冒险，选择飞蛾扑火的惟一理由，就是这个喜欢折纸鹤，将枪藏在书本中，拿着白玫瑰和 Lionel Richie 的闷骚歌曲传递情报的文艺杀手，已经选择告别惟一的理想，离开这个世界。因为他清楚地知道未来，即使他活着也不会有什么未来——他杀死了他的"老大"，还有很多也许不该杀的人。这不由得让人想到了印在《白夜行》封面上的那段文字："我的天空里没有太阳，总是黑夜，但并不暗，因为有东西代替了太阳。虽然没有太阳那么明亮，但对我来说已经足够。凭借着这份光，我便能把黑夜当成白天。我从来就没有太阳，所以不怕失去"。

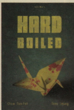
在吴宇森离港远赴好莱坞的第七个年头，一部深受 John Woo 暴力美学风格影响的动作射击游戏，圆了阿浪对北欧二十四小时阳光的梦想。来自芬兰埃斯波的游戏工作室 Remedy 在《马克斯·佩恩》(Max Payne，以下简称 MP）中，将美式都市传奇、黑色电影、北欧神话隐喻与吴宇森风格融为一体，打造出了射击游戏史上最有格调的一款作品。

无限子弹的启迪

风衣、双枪……穿着一身小马哥行头的 Max Payne 嘴里没事会蹦出几句充满港片范儿的台词，如在受到黑帮马仔的口令问题"你从哪儿来"时的回答"我来自江湖（Jianghu）"，从天桥上跳下飞驰而来的火车时丢下的一句"我要做个周润发！"(I made like Chou Yun Fat）。系列对吴宇森的致敬在游戏中无所不在。《辣手神探》英译"Hard Boiled"在游戏的初代和二代中还分别是一项难度设置和一道秘技的名称。即便在更换开发商（MP3 的制作



▲一身飞虎队装的 Mr Fat 右手紧握霰弹枪，左手抱着婴儿，这个 Cult 味十足的画面作为美版封面再合适不过。



▲欧版《辣手神探》的封面颇具文艺气息，咳咳……大卫·凯奇的《暴雨》是不是抄了这个呀？！



▲在线人小高的病房中射出这第一枪之后，两位主角就在明心医院创造了动作电影历史上最长的枪战场面记录。

注：《马克斯·佩恩》在文中部分场合简写做 MP。

者是 Rockstar Games），制作组在开技术演示视频中拿“糟老头版”Max 演示 Taquila 单手抓住滑索速射动作的同时，还不忘提到 Hard Boiled 中的那个名场面。以吴宇森和周润发挂名制作人为卖点的《枪神》，更是把一张《辣手神探》的蓝光碟作为欧版特典……

为何欧美观众和游戏玩家对这部电影如此买账？早在 80 年代发达的家庭录影带市场，“肥先生”（Mr Fat）便在欧美观众中家喻户晓，但真正启发游戏开发者的，却是在中国观众看来最没有“内涵”的《辣手神探》——论身分对立所导致的矛盾冲突，它比不过《喋血双雄》，论兄弟情谊的表达，它不是《英雄本色》的对手，论历史的厚重感，它与《喋血街头》比起来几乎不值一提。《辣手神探》之所以在动作电影和游戏发展史中的意义如此之高，恰恰在于它不讲江湖道义，不渲染兄弟之情，纯粹暴力的抒发和子弹的宣泄更符合“鬼畜”们的胃口。如水银泄地般的子弹喷射、震耳欲聋的巨大爆炸、高速摄影呈现下在空中飞扬的弹壳、弹丸命中环境物品后夸张的杂物碎片、火光与硝烟的弥漫，动作场面的节奏时而让人紧张得喘不过气来，时而又转换为爵士乐般让人着迷的舒缓节奏……在离港前的这次自我致敬和尽情宣泄中，吴宇森将自己标志性的风格做到了空前绝后的精彩。除了动作场面以外，本片的娱乐元素也安排得相当流程与讨巧。Taquila 因为 Madam（毛舜筠）收到大量鲜花而醋意大发，他点着一枝香在关帝像前念叨着：“关二哥你千里送嫂够义气，麻烦你将 Madam 送还给我，顺便再送我一幢房子”——也许这样的段子让欧美观众理解起来有些困难，但本片大量的 Cult 元素，却让广大美式 B 片爱好者趋之若鹜：云来茶楼厨房对射过程中突然飞出的大公鸡、Taquila 在处决匪首后被面粉和鲜血打扮得犹如小丑一般的怪诞造型、使用玫瑰花作为行动联络暗号、抱着婴儿唱着“两只老虎”杀出重围、Johnny 手下那个心狠手辣，但在关键时刻又相当讲原则的独眼龙杀手（郭追），每一个桥段都堪称是邪典影像风格的经典力作。

除了庞大的人气基础以外，《辣手神探》之所以能够成为以“慢镜速射”为卖点的动作射击游戏的范本，是因为它是一部符合游戏精神的电影。如果说《英雄本色》中还存在物理伤害的设定，小马哥小腿中枪之后也会一瘸一拐，射中要害部位会挂掉，阿杰（张国荣）中了一枪之后也会伤重不支，那么《辣手神探》则引入了 HP 的概念：两位主角和大小 BOSS 被人来上几枪，除了出血效果以外，战斗力不会受到任何损害，甚至让人怀疑他们具有“自动回血”能力；如果说小马哥去“做事”还要考虑如何在花盆里面获取道具，《喋血街头》中的三兄弟也会因为弹尽而被北越游击队俘虏，那么《辣手神探》中的两位主角仿佛身旁都携带者着一个移动版的隐形军械库，大大小小、各式各样的轻重武器随时都可以信手拈来，然后耍得风生水起；片中仅有特写画面交代的毙命匪徒数量就有八十人之多，根据好事者统计，全片的“K.O. Count”高达 387 人，只要有需要，杂兵就会源源不断在主角周围刷出来；片中高潮阶段的明心医院枪战足足打满了 47 分钟，Taquila 和阿浪从线人的病房追踪 Johnny 的第一号马仔到诊室，被逼入殓房，炸开墙壁突入军火走私集团隐藏在医院地下室内的仓库，再杀打到走廊、婴儿室、打到走廊、大堂，在医院的外围与大反派进行最终了断。整个医院仿佛变成了射击游戏的关卡，两位主角从手枪开始，火铳、霰弹枪、微冲、重机枪、狙击步、手雷、雷管直到火箭筒玩了个遍，神探、卧底，作为“友军”登场的军装警察、便衣、飞虎队，作为敌方登场的黑帮、医院保安，作为 NPC 参与演出的无辜病人、护士、医生乃至襁褓里的婴儿，在这个封闭空间中一道构造了枪战类型片历史上最为壮观的一次视觉盛宴。



■发哥在这场戏中的表演，颇有赵子龙单骑救主的风范。



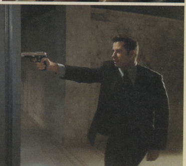
▼双枪对峙是吴宇森电影中经常用到的场面，《喋血双雄》中的这次演绎显得很搞笑。

▲MP 初代大受好评的发哥 MOD，说这人脸做得很像，还需要玩家强劲的脑补能力。









■换在了《夺面双雄》之中，则充满了身分错位的隐喻。

无尽黑夜、漫天大雪下熊熊燃烧的复仇烈焰

▶初代的贴图很多都是货真价实的照片，这在当时 PC 的 3D 性能远远落后于游戏主机的条件下，创造出了相当细腻的视觉效果

Remedy 对《辣手神探》的投桃报李，并不是简单的将慢镜头效果的枪战移植到动作射击游戏之中，尽管这是游戏前两作中动作系统惟一的卖点。它的最大创新，是在 21 世纪之初射击游戏在表现方式相当贫乏的情况下，将暴力美学作为了一种贯穿游戏的气质，并不是简单的将港式暴力美学生硬的与纽约背景生搬硬套在一起。

1、2 两作的世界观——纽约，与这座城市在黑色风格影视、漫画作品中的形象并没有任何二样，这是一座暴力与罪恶横行的欲望之都，一座永远笼罩在无尽黑暗中的城市，阴霾的天空中总是夹杂着雨点或者雪花，阴冷潮湿。耀眼的霓虹灯映出摩天大楼的轮廓，耳边又永远充斥着刺耳的警笛。一个被称为核心集团（Inner Circle）的组织影响着城市的政治与犯罪活动。整个 MP 的故事，是围绕一种名为 Valkyr 的新兴毒品展开的。1991 年，美国政府委托国防部高级计划署，启动了代号 Valhala 的秘密研



▲Max Payne 电影版中将 V 毒品描述成一种蓝色的瓶装液体，于是就有了国内字幕组的这番恶搞。


▲从侧面看去，一脸严肃的 Sam Lake 还算是有几分明星的气场。

究计划。该项目旨在通过一种可以汽化的兴奋剂，大幅度提高士兵的作战能力，让特战精英们能够在深入敌后、失去一切补给的情况下，依然发挥超人的战斗力。万神殿制药集团总裁 Nicole Horne 正是这一计划的合伙人。但在实验过程中，药剂的不稳定性让为数众多的士兵的生理和心理带来严重伤害，苏联的解体也使得项目的实战意义大减。随着投资的终止，Valhala 项目被埋入了历史的垃圾堆，但所有的实验数据，却被 Horne 据为己有。

这个充满野心和贪婪的女人，用“军转民”的方式，将 Vahala 变成了一种名为瓦尔基里（以下简称 V）的致幻剂。与常见毒品相比，V 价格低廉，愉悦效果显著，成瘾性高但对身体的副作用相对较小，受到了纽约专业瘾君子和业余磕药爱好者的热捧。“那么在哪里才能买得到呢”，如此性价比高，且看上去人畜无害的良药，自然不可能通过 FDA 注册，更是 DEA 严打的对象。于是 Horne 与黑手党 Punchinello 家族勾结，由后者充当 V 的代理商，再以人肉物流方式送到街头巷尾徘徊的需求者的手中。

尽管 V 对使用者神经系统的侵害并不明显，但这种药物出现在枪支泛滥、犯罪率极高的纽约，它所催生的危害性要比传统毒品严重许多。与大麻、摇头丸、可卡因这些吸食服用之后就自个儿 High 不同的是，V 不仅不会带来使用者在感官方面的退化，相反它能够极大的提升感知与反应，并且会催生严重的暴力行为。在一代中出现的敌兵随机对话中，一个雇佣兵就讲述了妻子将 V 注入了他的体内，然后锁住所有的房门，再拨打 911 电话，用自己的性命来换取丈夫谋杀罪名的故事。

在毒品泛滥、黑与白的平衡被打破的现实之下，Max Payne 登场了。他曾经是充满正义感的缉毒战警，他曾经拥有幸福美满的家庭，但美好的东西就像一个瓷器那样美丽而脆弱，可以在一瞬间灰飞烟灭，也可以将一个曾经感觉自己拥有全世界的人瞬间变为一个已经没有任何东西可以失去的人，温馨的家庭生活，执法者的身分，瞬间化为乌有。从此以后，黑夜纽约雪景中多了一个身穿黑色风衣，怀揣利器的中年男人。他可以让子弹跳起集体舞，可以让自己与敌人的舍命搏杀看上去像一场优雅的芭蕾舞剧，他可以用枪管来宣泄自己的永远都不会停歇的复仇怒火。他，在忍受最大的痛苦（max pain），他惟一能做的，就是让他的敌人们成为自己无尽痛苦的分享者。

佩恩原本是纽约警署的一名警探，在参与毒品调查的过程中，触动了贩毒集团的利益。一天下班之后，打开家门后的佩恩发现居然有一些持械的瘾君子在其中游荡。在射杀了这些非法闯入者之后，带着不详的预感，佩恩推开了主卧室的大门，眼前看到的惨绝人寰的一幕，让佩恩彻底崩溃——妻子和襁褓中的女儿被虐杀在了卧室的床上。在极端的消沉中度过人生最困难的三年之后，佩恩自愿调入了司法部药品管制局（DEA），决定以卧底探员身分负责调查引发这场惨剧的元凶——新型毒品 Valkyr 及其主要经营者——黑手党 Punchinello 家族。一天，佩恩被指示要求前往纽约的一间地铁站，与 DEA 的另一位探员，同时也是自己的好友 Alex Balder 见面。Balder 告诉佩恩，Ragna Rock 舞厅的老板 Jack Lupino 可能是幕后负责毒品运转的核心人物，就在佩恩希望获得更进一步的情报之际，Balder 被不明身分的刺客暗杀。与此同时，警察与黑帮同时出现在了犯罪现场，接下来佩恩的命运再度发生了逆转：警察认为佩恩就是杀死 Balder 的凶手，而黑帮也知道了佩恩其实是内鬼。接下来的佩恩面临黑白两道的双重追击。在身分没有完全暴露的时候，佩恩找到了 Punchinello 家族中的两个小头目——Finito 兄弟，试图找出 Jack Lupino 的行踪。但消息灵通的黑帮很快就对佩恩实施了格杀勿论的待遇，在一场枪战之后，Finito 兄弟连同数十名匪徒血溅当场，佩恩在房间内找到了另一个名叫 Vinnie Gognitti 的头目与 Jack Lupino 关系甚密。佩恩毫不犹豫地立刻动身去用自己的子弹来寻找 Gognitti，从他的口中得知 Lupino 正藏身在一间名为 Ragnarok 的夜总会中。在又一轮的大开杀戒之中，佩恩杀死了 Lunino，并且随后遇到了沉默的女主角 Mona Sax，他与她分享了一杯威士忌，随后佩恩陷入昏迷之中。原来 Mona 早已经在酒杯中放入了镇定剂，她知道佩恩的一切，也非常同情他的遭遇，甚至在短暂的交往中对其产生了好感，但身不由己的她只能听命于黑手党的命令行事。醒来之后的佩恩发现自己被绑在椅子上动弹不得，他被黑手党成员严刑拷打。利用刑讯者离开房间的机会，佩恩解除了绳索，随后操起那支用于拷问自己的棒球棍杀出了重围。随后他与俄国黑帮达成了协议：由俄国黑帮提供用于摧毁 Punchinello 家族的军火，作为回报，佩恩会为他们夺回一艘被“黑吃黑”掉的走私货轮。佩恩完成了任务，就在此时，黑手党匪首 Don Punchinello 打电话给佩恩，要求他前往一个自己地盘上的饭店谈判。尽管已经预料到这肯定是布置好的圈套，但佩恩依然义无反顾的踏上了征程，因为他知道这是自己惟一可以知道 Don 藏身地点的机会。果然不出所料，在饭店中，佩恩遭遇到了全副武装的黑帮杀手的围攻，一枚布置在其中的遥控炸弹也正常的“工作”了，但这一切都没有伤害到佩恩一根汗毛。而通过对杀手的拷问，他知道究竟应该到哪里才能完成自己的复仇之旅。此时 Don 的宅邸周围密布铁桶阵，正面强攻将是死路一条。而佩恩意外的发现，后门的保镖早已经倒毙，原来 Mona 暗中帮助了佩恩。佩恩潜入 Don 的房间，发现 Lisa Punchinello（Mona 的双胞胎妹妹）死在了 Don 的床上，他将全部的怒火发泄在了仇人的身上。在拷打中，Don 交待自己只是整个毒品利益链上的一个棋子而已，政府中的“大人物”在幕后控制了一切。正当佩恩希望获得进一步信息的时候，一群政府特工突袭了房间，杀掉了 Don 灭口，佩恩躲过了袭击，当他走出房间的时候，被一个名叫 Nicole Horne 的女人及其携带的三名特工包围，特工为其注射了过量的毒品，试图将现场伪装成一场仇杀案。在陷入昏迷之前，佩恩听到了特工们提到了一个代号为“冷钢”（Cold Steel）的地点。在 Mona 的帮助下，佩恩再度逃出了死神的手掌，他立刻开始着手调查“兵刃”。这原本是冷战时期为了躲避核袭击而建设的巨型地下军用堡垒，早已经废弃，而当佩恩赶到这里的时候，却发现它依然在运作，并且周围密布政府特工和私人保安。势不可挡的佩恩使得 Nicole Horne 不得不启动了自毁装置，试图消灭所有的证据，而佩恩则在整个堡垒化为灰烬前获知了整个事件的真相：佩恩的妻子曾经是这家企业的雇员，在偶然的机会下发现了这一阴谋，因而被杀，从一开始，佩恩就不是他们的目标，但他们的残忍举动最终让自己成为了佩恩的目标。随后，佩恩收到了一个来自自称为 Alfred Woden 的男人的电话，两人见面后，Alfred Woden 介绍自己正是秘密组织“核心集团”（Inner Circle）的成员，如果佩恩能够杀死 Nicole Horne，捣毁她的毒品制造基地，那么他将动用政府关系，让警方将对佩恩不予起诉，还给他正常的生活。这个时候 Max 已经发现知道他警察身分的惟一的一个人已经被自己杀死了，因而他别无选择。报仇心切的 Max 毫不犹豫地答应了这个条件。从此以后，黑白的界限已经开始模糊，正与邪已经难以分离。从这以后，游戏已经不是正义对邪恶的惩罚，曾经的缉毒战警已经在仇恨的驱使下，彻底沦



▲可一到表演，就成了这番扭曲的模样儿。



▲大量纽约公寓中的动作场面，让人们很自然的联想到《黑客帝国》，尽管二者的制作几乎是在同时启动的。



为了黑吃黑的工具。

正当谈话的时候，整个 Inner Circle 的老巢遭到了"冷钢"特工的袭击，靠着倒地装死，Alferd Woden 逃过了一劫。而佩恩也踏上了最后的征程。当佩恩打开 Aesir 企业办公楼的电梯大门时，他惊奇的发现藏入其中的 Mona 居然举枪对准了自己的额头，Nicole 下令 Mona 开枪，但此时早已经爱上佩恩的 Mona 不忍心下手，结果 Mona 被其他杀手射出的子弹击中。当佩恩再次打开电梯的时候，并没有发现 Mona 的尸体（这也是为二代所留下的伏笔）。佩恩利用电梯一路杀向大厦的顶层，并在天台上遭遇到了自己最后的目标——Nicole Horne。她逃进了直升机，佩恩射断了天台上的几根缆绳，最终导致其悬挂的电线杆折断，砸毁了正在起飞的直升机。复仇的炉火终于熄灭，佩恩的手指也第一次的离开了扳机，他被 NYPD 副署长 Jim Bravura（后来在二代中成为了佩恩的上司）带走，他已经不在意与 Inner Circle 达成的协议是否会让自己躲过牢狱之灾，因为他已经完成了自己的复仇，即便面临死亡，也不会有任何的遗憾。在警察局内部，与其说等待佩恩的是审讯，不如说是一场欢迎会，Alfred Woden 履行了他的诺言，佩恩恢复了身分。对于他而言，游走黑暗的杀戮生涯才刚刚开始。

气势凌厉的北欧风范

Remedy Entertainment 是一家芬兰游戏制作公司，在这款游戏中也使用了大量的北欧神话，所起到的象征和暗示作用，既增加了游戏的厚重感，同样也起到了画龙点睛的效果。游戏的基本框架依照北欧神话中善恶大战而导致的世界毁灭（Ragnarok，游戏中也有一个名为 Ragna Rock 的舞厅）打造，包括贯彻始终的漫天大雪和无尽黑暗。游戏中场所、人物的命名方式，也有浓厚的北欧神话味道。

Valkyr： 毒品 Valkyr 的名字来自于北欧神话中主神奥丁的十二侍女之一——瓦尔基里（Valkyr），北欧人认为每逢人间有战争的时候，奥丁就派遣他的瓦尔基里从阵亡的北欧勇士中挑选一半带入宫中，先由奥丁的两个儿子欢迎，然后带到奥丁御座前受赞奖。战死者的魂灵上天后就由神赐予盛宴，从此以后生活在属于勇者的极乐世界，无数的北欧战士正是在这一神话的鼓舞下视死如归。毒品 Valkyr 的药效正是让使用者充满了亢奋的死亡幻想，对应了神话中的这一特色。制造药品的 Aesir 企业的名字，来自于北欧众神居住的万神殿（又称英烈祠），他们的企业宣传语正是——距离天空更近一些。

Alex Balder： 被暗杀的佩恩的搭档 Alex Balder，其命名来自于奥丁的另一个儿子——光明之神巴尔德尔。巴尔德尔天性善良，深得诸神的喜爱和人民的拥戴，但他却在梦境中预知到自己即将被恶人害死。奥丁为此下令世界上的任何生物都不能伤害巴尔德尔，但是他忘记了给槲寄生（一种绿色灌木）下达指令，因为他相信这种脆弱的植物无法对任何人构成威胁。结果火神洛基煽动黑暗之神霍尔德尔，用槲寄生做成利箭，将巴尔德尔射死。在游戏中，Alex Balder 正是在接头过程中被暗杀致死的。

Yggdrasil： Aesir 企业使用的 Yggdrasil 网络系统，其命名来自于北欧神话中连接天堂与地狱的生命之树 Yggdrasil。奥丁杀死了巨人伊米尔后，从伊米尔的尸体上生长出来一株巨大的梣树，这就是北欧神话中支撑整个宇宙的核心。它的三个粗大的枝干分别是伸向人类的"中庭"（Midgard），伸向巨人国度的 Jotunheim 和一条则延伸到死人之国的 Niflheim。在即将发售的《波斯王子》新作中，同样有生命之树登场。

Fenris： 游戏中并没有出现直接使用这一名称的人物，但 Ragna Rock 舞厅的主人 Jack Lupino 一直以为自己是 Fenris，这个崇拜世界上所有邪神的疯子在游戏中朗诵了一大堆邪神的名单，其中涉及到北欧神话中的邪神包括——





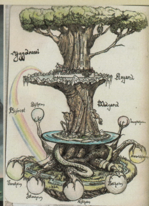
Hel，地狱女王，Loki，北欧神话中的火神，同时也是 Hel 和 Fenris 的父亲。芬利厄（Fenris）是破坏及灾难之神洛基和女巨人安格尔伯达的儿子，诸神制作了一根名叫"葛雷普勒"的魔法带将其捆绑，一旦挣脱牢笼，这个怪兽就将带给世间一场劫难。这一神话意向在 NBGI 的《皇牌空战》的 PSP 版中也曾经使用过。

Odin： Alfred Woden 影射的就是奥丁，他的姓在古日耳曼语中就叫"Woden"。此外 Alfred Woden 现身的那一章章名叫做"In the Land of the Blind"。这是英文一句谚语的上半段，全句是："In the Land of the Blind, One-Eyed is King"（在盲者的国度里，独眼者即是

国王），这句也对应了游戏中Alfred Woden的形象。除此之外还有另一层隐喻：在毒品危害甚广的时候，政府部门却视而不见，只有Alfred Woden这样一个半黑半百的老头还在关注这一毒瘤（尽管也是出于派系的利益）。为了防止Alfred Woden反悔与自己的协议，佩恩从他的办公室内取走了一盘涉及到嫖妓丑闻的录音带，随后二代的剧情揭示，Alfred Woden的身分是现任美国国会参议员。







暴力美学的拿来主义与创新精神

2007年，吴宇森投资的游戏工作室Tiger Hill Entertainment还在《枪神》Stranglehold）中重复自己玩烂掉的那套东西——诸如慢镜头、抛弹壳特写、双枪互指、鸽子乱飞，而在2001年的时候，Remedy就已经将慢镜速射作为了一种借鉴元素，与黑色电影、都市传奇和B片中常见的“以血还血”故事套路融合到了一起，混搭出了全新的风格。

就拿被定义为“A man with nothing to lose”的主角Max而言，这样一个苦大仇深的角色，在“正常”的游戏设计师看来，他们都更乐意将反映主角内心挣扎的戏份交给CG电影导演来表现。美工人员画个帅哥，留个长头发，不停抽烟，没事拿出个酒瓶子喝上一小口，打开小瓶子嗑点小药丸，散播散播“颓废美”就足以。Remedy在制作过程中确实准备这么做，但他们拿不出钱去烧制CG，甚至请不到一个像样点的男模来提供一张美型的面庞。于是其貌不扬，甚至说长得很有北欧海盗狰狞感的编剧Sam Lake亲自上阵。对于这样一个苦B到无以复加的角色，Lake却用了一种意想不到的演绎风格，其肢体和表情语言充满了戏虐、夸张和无厘头的味道。所谓的“过场”，是由其他制作组成员扮演的角色一道拍摄剧照，然后用简单的滤镜效果做成漫画效果，再配上文字制作而成。这种看似粗制滥造的处理方式却产生了出乎意料的效果，究其根本，在于在充满隐喻的黑色主题之下，导演将故事可供想象和的部分交给了玩家，而传统的直观表现方式无疑会扼杀这一优势。


▲不过双枪互指的传统还是要保留下来。

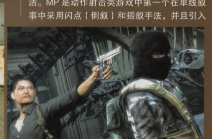
在这部以复仇作为主题的游戏中，你所能做的不仅仅是享受杀戮的快感，还有很多看起来相当充满违和感的笑点，甚至是自嘲。杂兵们在没有被主角惊动的情况下会进行疯狂地吐槽，如谈Brad Pitt在某部吸血鬼电影中演的有多烂、调侃开启传说中的“子弹时间”躲避子弹有多酷，“我爱我的妻子，我有两个孩子并且我为他们而自豪，所以每天从9点忙到5点拚命赚钱”这样的自言自语，甚至会让人对这帮助纣为虐的歹徒心生怜悯。在一间赌场中，你会听到某小混混大叫“你敢拿我的钱？！你知道我是谁吗？知道吗？”然后枪响，玩家以为是黑吃黑，但转过视角一看小混混竟然是对赌博机发脾气，机器上还有刚刚留下的弹孔。再如两小混混摆弄炸弹时的对话——A：剪哪根线？B：黄线A：电影里只有蓝线和红线B：那就剪蓝的，不会错！随着一声巨响，玩家也被笑翻在地。那个著名的老鼠彩蛋（炸了老鼠窝之后，会有十来只“Jerry”绑着手枪找你算账！），更是能让人吃惊得合不拢嘴……

这些贯穿流程始终的乐子之所以没有破坏游戏的风格，关键就在于Sam Lake在编剧工作中做到了寓庄于谐。整个系列的故事大纲在这位芬兰作家加盟之前就已经写好了，这个复杂程度不超过《惩罚者》的故事之所以能够在他的手中演绎出了别样的精彩，关键就在它用开创性的叙事手法，将老生常谈的情节彻底盘活。MP是动作射击类游戏中第一个在单线叙事中采用闪点（倒叙）和插叙手法，并且引入



▲系列中大量采用了意识流的表现方式，图为MP2中Max的第一个梦境，从公寓走廊向前奔跑的主角莫名其妙的走入了一间殓房，在解剖台上秀性感的正是Max的梦中情人Mona。


▲MP最早在动作射击游戏中呈现出了抛弹壳和空仓挂机效果——在FPS领域，卖得最火的《COD现代战争》系列”直到今天也做不到。


▲《枪神》中的发哥毫无《辣手神探》中的气势。

了意识流表现方式，这种做法也影响了日后游戏的叙事方式，最为典型的例子就是《战神》系列：初代开场的第一个画面，马克斯佩恩站在大厦顶端，这其实是最终决战结束后的制药公司天台的倒置蒙太奇；《战神》奎爷爷在片头跳楼秀之前所在的位置，也是和最终 BOSS（阿瑞斯）大战之后的雅典悬崖；两个人都是妻女（硬汉总有个女儿，这也是好莱坞定律）被杀，痛苦至今；两个人都背负着妻女被杀的巨大痛苦和内疚情绪和强大的负罪感，并且都在噩梦之中再度经历痛苦的折磨；将玩家带入至亲人鲜血组成的血之迷宫，耳边回荡着婴儿惨烈的哭声，玩家体会到了 Max 对于妻女被杀事件的无助和歉意，以及杀出事实真相的决心。《战神》一代最终 BOSS 战中在幻觉中保护妻女，以及三代结尾处的内心之旅，和 Max 被注射了毒品后的幻觉又是何其相似。

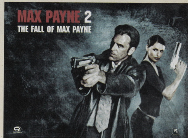
英雄之秋

在一代的故事结束之后，佩恩离开了 DEA 重新回到了纽约警署，再度当上了一名凶杀案侦探。尽管自己的复仇烈焰已经熄灭，但撕心裂肺的痛苦不可能被时间冲淡，他只能用忙碌的工作来暂时麻痹自己，但梦魇终究是无法挣脱的：亲眼目睹妻女被杀的悲愤，让 Max 无法回头，即使是已经杀掉了仇人，他也难以振作。下班后的他栖身于脏乱的公寓中，依靠药物来睡眠，做着可怕的噩梦。噩梦中，他被警局的同事包围，追杀，看见镜中的自己向自己射击，看见自己在监狱里喃喃自语：我杀了他们，我把他们埋在后院的花丛下……

在一次调查中，佩恩发现了一个以保安公司为掩护的杀手团伙"清扫者"，并且再次见到了 Mona，试图压制的回忆再度涌上心头。回到警察局之后，佩恩听到他的新搭档——女侦探 Valerie Winterson 在电话中提到了 Mona 的名字，随后警局遭到了不明身分的杀手团伙的袭击。在杀出重围之后，佩恩追随到一个建筑工地，在这里再度见到了 Mona，二人并肩抵挡杀手的四面围攻。随后赶到的 Winterson 将枪口对准了 Mona，Mona 声称 Winterson 是来杀死自己的，在稍作犹豫之后，佩恩对自己的搭档连开数枪，尽管 Winterson 和自己是"兵"、Mona 是"贼"，尽管自己是执法者，尽管他知道 Winterson 是一个单身母亲，有一个全盲的小儿子……佩恩并无法解释为什么会对 Winterson 痛下杀手，他的眼中只有正在受到威胁的 Mona。临死之前的 Winterson 开枪击中了佩恩的背部，导致他住进了医院。出院后的佩恩开始寻找问题的答案，在被俄国黑手党抓获以后，他从首脑 Vladimir Lem 那里获得了一切的真相：原来"清扫者"正是 Lem 所掌控的组织，专门负责除掉他的合法和非法商业竞争对手。Lem 与前作中的最终目标 Horne 都是"核心集团"的成员，在 Horne 被佩恩杀死之后，Lem 决定杀死 Alfred Woden 以获得整个集团的控制权。而 Woden 并不是省油灯，他同时也雇用了 Mona 来除掉 Lem。被佩恩杀死的女搭档 Winterson 是 Lem 的情妇，她的使命是杀死佩恩和 Mona，利益的交织形成了这个复杂的连环套局面。为了给自己所爱的女人报仇，Lem 向佩恩扣动了扳机，并点燃了房子。Mona 再一次从大火中救出了垂死的佩恩，在权衡利弊之后，二人赶往 Woden 的寓所，试图将他从 Lem 的枪口下拯救出来。在宅邸中，Mona 向佩恩坦白了自己对他的特殊感情在最后的关头，Mona 像在 1 代最后一样放弃了杀害 MAX PAYNE 的任务，却被他们敌方的子弹击中，而 MAX PAYNE 又一次单身迎接最后的战斗。在随后而来的大战中，"核心集团"的两个重量级角色双双而亡，而 Mona 也最终死在了佩恩的怀中。在最高难度下是两人生还的完美结局，但就游戏的主题而言，这并非是故事层面上的"最佳结局"。片尾由芬兰摇滚乐队 Poets of the Fall 演唱的忧伤主题歌《迟到的再见》，也是为了佩恩独自生还的结局而打造的。相对一代而言，二代的黑暗主题和剧情的深度要更甚一筹，二代紧扣"堕落"这一主题：为了原本是处于自己职业对立面的 Mona，身为一个警察的佩恩可以与黑帮接触，可以帮助 Mona 干掉另一个杀手集团，可以滥杀无辜，甚至可以对自己的搭档痛下杀手。他已经彻底违背了自己的人生信条，游戏也使用了大量的闪回和幻觉来描述佩恩痛苦的心理挣扎，在梦境中选择了 Mona 而不是妻子（对应一代中拯救妻子的梦境），可以看出他甘愿为 Mona 背叛自己的一切。更具有讽刺意味的是，佩恩深爱着的 Mona 就是一代中自己妻女命案的参与者之一，她也肩负着杀掉自己的任务，只不过这一对痴男怨女都在荷尔蒙的作用下忘记了自己的使命，也让自始至终利用着他们的大人物彻底失算，最终赔上了自己的老命。疾风骤雨般的暴力，最终把我们和人物一起送到了嘎然而止的结局。那一刻，雪花静静飘落，此前的所有子弹和鲜血，生命和杀戮，换来的是无奈的哀挽和 Late Goodbye 旋律中我们的无尽思考……



◀电影版中马克·沃尔伯格饰演的 Max 中规中矩，不过饰演 Mona 的女主演实在让人看不下去，瞧这张肿胀的脸……



▲一个专门在美剧中演侦探的型男，一个活跃在 T 型台和广告界的美女，MP2 重金请到的两位主演摆起 Pose 来就是好看。



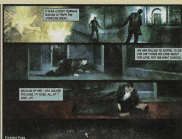
▲在这次重伤昏迷的潜意识活动中，Max 发现了自己所背负的七宗罪。

前作销量突破 970 万套，让 Remedy 有足够多的资源投入续作的开发。在 2 代中，制作组重金请到了知名美剧演员 Timothy Gibbs（代表作品《欲望都市》、《11-11-11》、《布鲁克林之王》），以及某国际知名化妆品牌御用模特 Kathy Tong 饰演男女主角，率先全面支持 DX8.1 特效的 MAX-FX 2.0 引擎，让画面的表现力获得了极大的提升。前作缓缓飘落的茫茫大雪、子弹时间下一颗颗划过空气的弹道和满地的弹壳自不用说，材质的细腻程度和凹凸效果让环境的真实感更上一层。子弹打不同的材质会有不同的效果，打金属会蹦火花，打桌子会蹦木屑，打钞票会有碎钱在空中飞舞……前作擅长的主观氛围渲染和意识流表现方式，在本作中不仅被完美继承，而且隐喻的手法也更加高超：Max 和 Mona 的栖身地是个一个游乐场，里面的场景人物统统是纯卡通造型，这个"家"的氛围，用卡通渲染式的表现方式将整个游戏内容都抽象化了。在此我们除了看到众多借代比喻强烈的符号之外，更讽刺的看到，原来在这个以子弹作为玩具，以生命作为赌注的游乐场中，我们的主角也不过是个鸟样的玩物而已。Max 在一次嗑药过度的幻觉中，

“辣手神探”的港式、北欧与南美风范







▲两个完全不同的结局，Mona 生还算不上什么 Good Ending，因为它破坏了游戏的黑色基调。

居然发现自己的真实身分是一部图像小说与一部游戏中的主角。在身受重伤之后的幻觉中，Max 发现自己在监狱之中游荡，目睹 4 个“自己”在监狱中忏悔，每一个自己对应一种罪，分别是妄想，神经，狂怒，精神分裂，远景则是渗出血丝的黑暗天空，几道闪电不时划过。很好的描写了主人公心中的痛苦，一方面是因为妻女被杀，另一方面更是因为在复仇中迷失了自我。正如第四个“自己”在牢笼中的喃喃自语道：我忘记了我的存在，我在不停的转变，我看上去不像这样的，我是凶手，我是匪徒，我是警察，我是精神病患者，不！我是谁？我究竟是谁？……我以为我在恋爱！”，这种表现方式让人想到了《七宗罪》。某个 BOSS 头戴巨型炸弹逃跑，是很明显的圣经旧约中以赛亚书的暗喻，只不过炸弹男只是配角，主角才是游戏浓墨重彩渲染的抗争上帝的路西法，，游戏末尾的确是将 Max 这个角色作为撒旦来处理的 ——这个体现着悲剧情结的人，身上背负着与之接近的任何人都不得善终的诅咒与宿命。

在“电影”层面做到动作射击游戏极致的 MP2，却在黑色舞台剧的大幕合上之后，只赢得了寥寥无几的掌声。究其根本，在于游戏自身设计与剧情完全呈反比的粗糙感。它的剧本从北欧神话一直延伸到基督教文化，还融入了玄学的一些特色，唯独缺少了成熟的任务设计，玩家自始至终都是在“找人——杀人”的循环中度过的——这个循环对于所有的动作类游戏而言都存在，但 MP 一、二两作的故事发展与 Gameplay 的指向性之间完全是割裂的。MP 所开创的“子弹时间”系统为后来的 ACT 与 FPS 游戏创造了一种全新的表现方式，然而由于缺乏相关的子系统进行支持（《脱狱潜龙》系列做的就远远比本作要好），让“Bullet Time”成就了这款游戏，也毁掉了这款游戏，直接导致玩家们在惊艳之后迅速失去游戏动力。游戏的第三款作品（MP3）在八年前就已经启动开发，直到后来 Remedy 主动放弃，Rockstar 接手开发之后投入了一亿美元，才让这款作品能够在今年 5 月份得以面世。公司老板兼剧本作者的 Dan House 笑言“3 代推翻重做的次数我自己都数不过来了”，毫无疑问，他们一直以来在试图突破子弹时间的束缚，但创新在所谓“暴力美学”的桎梏下，又是那样举步维艰。想要制作出内容丰富的射击体验，就必须对“子弹时间”这种严重破坏平衡性和流畅性的系统做出限制，但放弃了 MP 的这一特色，又意味着游戏方式可能会变得“庸俗化”。从目前公布的情报来看，3 代并没有太大的新意可言，“掩体控”、“体术攻击”等要素均是今日 TPS 游戏的标准设计，它看上去更像是传统动作射击游戏与“慢镜速射”的混搭产物。也许你会觉得 Rockstar 的处理方式过于保守，而这恰恰是 MP 以成熟游戏姿态再度推出续作的惟一途径。成也“子弹时间”，败也“子弹时间”，为我们谱写一段英雄之秋的 MP2，也给游戏设计师对 Bullet Time 特效的运用带来了不小的启迪。





▼镜子是 MP2 中反复出现的意向，它所代表的是 Max 自我认知的错乱与人格的分裂。

子弹的集体舞 玩家的瞌睡虫

60 年代末日本系列动画《马赫 GoGoGo》（マッハ GoGoGo，英文版更名为 Speed Racer）的片尾字幕出现了这样一个富有想象力的效果：在主人公 Speed 从马赫 5 赛车上跳下来时，他在半空中静止，然后摄像机从前面到侧面做了一个弧形视角变换效果。这就是子弹时间的雏形。Bullet Time 作为一种影视特效概念，是在我们所熟悉的《黑客帝国》1999 年）中被正式提出的。电影开始不久之后，崔丽蒂飞起，画面定格，镜头以人物为圆心做 360 度环绕，最后，女主角使用“蝎子腿”将那名倒霉的警察踢飞，这造就了科幻电影历史上迄今为止最有想象力的镜头表现方式。在此之后，“黑客”第一集结尾尼尼奥使用神功“铁板桥”来躲避特工射出的子弹，和第二、第三集中多处动作场面的慢镜经典场面，都可以视为“子弹时间”（下文简称 BT）的衍生。BT 后来也成为了无数影视剧和广告作品争相模仿的画面表现方式。与吴宇森的慢镜枪战相比，BT 拥有本质性的区别双重时间轴：以“黑客”第一集中的“蝎子腿”为例，荧幕中所表现的画面，其时间是停滞的，我们将其视为一个时间轴，但镜头依然实时进行移动，这是另一个正常进行的时间轴，这是 BT 和慢镜头的最显著区别——传统的慢镜是借助高速摄影机进行拍摄，然后以正常帧数（24fps）播放出来的方式来获得的，在拍摄过程中镜头很难移动，镜头和画面内容



▲子弹时间就是以这种人肉方式拍摄，再经过电脑合成处理而成的，显然游戏设计师处理起来要轻松许多。



▲ Neo 在第一集最终战中展示的铁板桥躲子弹桥段，其实具有子弹时间技能的游戏角色们根本犯不着如此麻烦，因为一发动 BT，敌方对自己的攻击判定就暂时不存在了。

处于同一个时间轴之内，因此，它所表现出的是瞬间画面的延长，观众所感受到的时间，和镜头中所表现的时间是同步的。而子弹时间则是将瞬间的画面拉长为肉眼可见的时间轴，为了获得这种双重时间轴的效果，"龌龊司机"兄弟用以120架尼康照相机围绕着被拍摄对象，然后让这些相机的快门按照电脑预先编程好的顺序和时间间隔开始拍照，然后把各个角度拍得的照片全部扫描进电脑（获得一个停滞的时间轴）；由电脑对相邻两张照片之间的差异进行虚拟修补，这样就能获得360度镜头下拍摄对象的连贯、顺滑的动作（获得另一个活动的时间轴）。在游戏中，由于时间和空间是可控的，制作出BT效果要比电影简单许多——任何一个3D软件的初级用户，都可以轻而易举的制作出类似的双时间轴效果。时间的可控性：在"黑客"第二集中，升级为The One的尼奥，其超能力也是针对对母体中时间轴的干预来实现的。Smith百人战中的他可以实时操控时间流淌的速度，让自己在同一时间内施展出更多的招数（时间延缓），或者施展重击（时间加速）；法国人餐馆战中可以让时间停止，从而徒手摘下空中的子弹。

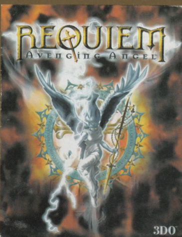
在MP游戏中，利用两个时间纬度之间的不同步给战斗带来便利，这一特色也被保留了下来——BT发动后玩家的瞄准、射击并不会出现丝毫的延迟，这是典型的双重时间轴，玩家在实时的时间轴内，可以在屏幕中放缓的另一个时间轴中作出更多的反馈（如更快速度的开火）。这与其说是对吴宇森影片中滥用的慢镜枪战的复制，倒不如说是向"黑客"的致敬，因为手持双M9手枪的Tequila在吴宇森影片中的慢镜演绎下，仅仅是看上去更帅一点，并不能像游戏《枪神》中同一个Tequila那样，在相当于实际的1秒时间内，将M92F变成Uzi那样的发射速率。"黑客"是公认的最早使用BT这一名称和视觉效果的影视作品，但如果我们将"双重时间轴"和"可控时间"两个概念考虑进去的话，在游戏的互动领域中，BT的起源，并不起源自《黑客帝国》系列游戏，更不是2001年由Rockstar制作的《英雄本色》（Max Payne）。1980年，由Epyx制作的《星际救援》（Rescue at Rigel），是已知的最早使用BT这一概念的游戏，它曾经在Apple II、雅达利8位机和DOS系统上推出，但对于不少的玩家而言，恐怕在这一游戏发售的时候，大家还没有出生。因此，只能透过互联网上为数不多的文字介绍来一窥这款拥有超前概念的游戏作品。

在RAR中，玩家扮演一个星际冒险家Sudden Smith，解救被困在一个小行星内部的人质。玩家拥有60分钟时间，从凶残的机械异形种族Tollahs手中救回10名被俘者。游戏采用了回合制的进行方式，回合前，Sudden Smith会获得一定的分数，玩家的行动将依靠这些分数来进行，随着时间的流失，这些分数也会不停的减少，因此，如何在分数降为0之前将其支配完，是考验玩家的难题。同时，主角身体内移植的一种生化装置A.M.B.L.E具有改变时间的能力，合理运用这项能力，是获得这场"不可能完成的任务"胜利的关键。现代电脑游戏最早运用BT这一概念的游戏，是1999年由3DO出品的《安魂曲：复仇天使》Requiem: Avenging Angel）。游戏的故事发生在一个处于天堂和地狱中的夹缝世界，身为黑暗天使的主角并没有专用武器的概念，玩家需要合理使用天使技能来克敌制胜，游戏对魔法运作方式的表现，类似于杰迪武士所运用的原力，其中的一项魔法"Conker's Bad Fur Day"就类似于BT，能够延缓时间，来为主角的攻击和躲避提供帮助。由于这部游戏的发售日和"黑客"第一部的公映在同一天（1999年3月31日），因此，BT的双重时间轴概念究竟是电影还是游戏开创的，显然是无从查考了，但很显然，《安魂曲》是最早以直观方式表现出这一概念的互动娱乐产品。和传统慢镜类似的是，BT可以让游戏一次简单的手枪开火放大成为夸张的礼花绽放，将一次普通的闪躲演化为优美的舞蹈动作，在视觉感官得到充分享受的同时，且不说重复刺激所带来的那难以避免的审美疲劳，单就对游戏方式的影响而言，也存在显而易见的缺陷。



▲慢镜头能够让一次惨烈的爆炸变成烟花绽放的华丽场景，可你要总是这么搞，那你就跟自个儿玩去吧！

难度设置：在BT状态至少会把实时时间轴放大两倍以上，因此，玩家相当于获得了双倍攻击力+双倍反应时间。此外，考虑到"表演性"的关系，ACT游戏中往往在BT状态下，主角是无敌的，这种"无本万利"式的游戏方式，会打破最基本的平衡性。对于强调操作性的动作游戏而言，这就意味着关卡和操控难度的双重下降。MP的1、2两作之所以在玩法显得简单粗糙，根本原因在于BT对于游戏表现乐趣方面的劣根性，因为这种玩法是在"怂恿"玩家不断地使用BT——在常规射击状态下累计BT发动点（如肾上腺激素槽、时间槽），在用于发动BT的数值累计完之后，此时玩家只有一个选择，就是立刻发动，属于"此时不用、留也没用"的主儿。以《无双》系列"的在蓄满无双槽之后的乱舞作为比较，我们都知道，发动无双乱舞的这段时间，主角也是无敌的，但在听到"铛"的一声之后，玩家并非只有"立刻发动"这一种选择：2代中无双满后可以使用高级武器的属性攻击，3代中由"玉"来控制属性，没有入手顶级武器的武将也可以在无双槽全满状态下施展属性攻击，4代中除了属性以外，还可以在第六招打出后，接上几个威力和范围比较优秀的进化攻击，至于6代，由于EX和武器切换系统的存在，变化就更多了。而在无双发动的前后，玩家也必须考虑到战场的形势，如收招较大的武将，在无双过程中还必须考虑到"事后工作"，突进系乱舞（如甘宁）还必须在无双发动过程中精确控制，否则可能对敌武将造成不了多少伤害。况且整个无双发动过程中，武将也并不是绝对保险的，倘若是面对同样蓄满无双的斗气武将，乱用无双可能导致超杀被抵消，进而导致更为惨重的后果。



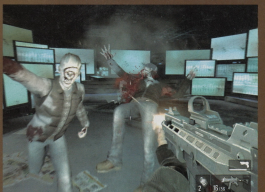
▲最早将BT作为一种技能的游戏原来是它！

如果我们把这种模式下的BT和格斗游戏中的超杀相比较的话，你会发现，格斗游戏中的"超杀"尽管威力巨大，但在发动条件、使用时机、操作方法三个因素上对玩家都有很高的要求，一个成熟的动作游戏，绝对不会设计出"一招鲜吃遍天"式的招数，而"佩恩模式"下的BT，恰恰是以常规时间轴作为发动"超杀"的条件，以发动BT作为结束，实际上是一个死循环。当然，有的玩家会说，"你难道不会不用BT，谁让你用啦？！"问题是在这种游戏类型中，往往缺乏掩护的概念，为了鼓励玩家进行慢镜表演，关卡以空旷的室内场景为主，当画面中出现两名以上敌人朝我射击的时候，难道此时傻乎乎的站直身子，暴露在弹雨中去和他们对射，而放着一个既可以轻松杀死对手，又不会导致被子弹击中的招数不用？

节奏控制：节奏拖拉、流程沉闷，这是动作游戏的大忌，街机打斗过关类游戏那种全程

打得不停的火爆风格，显然也无法适应坐在客厅或者电脑桌前的娱乐需要——《魂斗罗》《双截龙》还是《忍者神龟》这样伴随我们长大的品牌，其后来推出的新版，均无法复制先辈的辉煌。今天优秀的 ACT 游戏，更强调关卡设计所带来游戏节奏的张弛有度，比如加入 AVG 模式中的冒险和解密元素，就类似于动作电影中的温情桥段，采用类似“空镜头”（没有敌人）式的表现手法，来调整节奏，为下一轮的冲击做好铺垫。即便是在吴宇森影片中，其暴力美学效果的营造，也绝非仅仅只是靠慢镜的堆砌来达到的，其动作场面的慢镜和正常镜头比大体上维持着 1：5 的比例，和“300 内裤超人”相比，还远远没有达到“滥用”的程度，而后者动作场面的拖泥带水，恰恰已经成为了动作影片的笑柄。回到游戏中的 BT，我们不难发现，BT 实际上已经把“动作游戏节奏感”这一核心控制权拱手交给了玩家，在刚刚上手的时候，随意按键就可以出现的枪火飞散、弹壳飘落的夸张效果让我们痴狂，但随着流程的继续，那种节奏被不断出现的扭曲时空拉扯得支离破碎的乏味感，相信迟早是无法避免的。

▲F.E.A.R 的子弹时间与惊悚主题结合得较好，可以让玩家累积了一段时间的压抑感能够找到发泄的途径。



从“看上去酷”到“玩上去更酷”

上文着重分析了 BT 这种原本在影视作品中（被动载体）运用的视觉效果，在游戏（互动载体）中运用的一些先天不足。同时。我们也应该看到，通过正确的运用方式，以 BT 对第四维（时间）施加影响，必然会改变我们所习惯的娱乐载体。

控制使用条件：如果说激活 BT 后主角所具备的超能力不合理，不如说 ACT 游戏中司空见惯的超人变身设计统统不合理，关键问题在于，佩恩式的 BT 设计，其触发 BT 的条件极其简单，无论何时何地都可以进入飞身慢镜的无敌状态，缺乏使用“大招”的严谨性和仪式感。正确的方法，应该是让玩家以完成某一条件，来获得 BT 的使用权，而获得这一条件的方式是充满风险性的，如《古墓丽影：传奇》中，想使用 BT，劳拉必须用各种武器来将怪物激怒，待敌人冲过来的时候面向敌人站立不动，在接触前的一瞬间正确输入方向闪躲，然后按住 Shift 键才能进入 BT 状态，《猎天使魔女》的 Witch Time 系统的激活也秉承了这种思路。这就要求玩家在战斗时对 BT 用还是不用，使用失败后可能导致的后果这些因素，纳入策略考量，影响游戏方式。在没有加入 Speed Breaker 系统之前，对于《极品飞车》系列的初级玩家来说，做出漂亮的艺术动作一直是很难的，原因在于车体的扭距不足，而在 NFS9 中拥有这一系统后，玩家可以在延长的时间轴内，让车辆获得最大扭距，从而在高速中轻松做出各种特技动作。以漂移动作为例，即将入弯时按下 "G" 出现子弹时间，迅速往弯道方向打方向盘，然后在入弯 2/3 后关闭子弹时间，迅速朝弯道反方向打，中间油门不松也不用刹车，同样能做出这个动作。作为“回报”，对使用时机和使用方法也提出了更高的要求（除了 V 弯和 L 弯才要用到 BT，其他的一用就被追上了）。上述的这些风险性，恰恰是在要求玩家对 BT 合理运用，而不是滥用，打破游戏最基本的平衡。一个合理的 BT 设计，应该是使其成为“用得好伤敌一千、用不好自损八百”的利益交换，使用权和使用方式，应该是由玩家自己来决定，而不是关卡逼迫玩家随时去使用。在强调火爆对抗和高节奏的 ACT 游戏中，应该将时间轴的控制权交给设计者，比如一场 BOSS 战，在对怪物实施最后一击（类似于《战神》BOSS 战中的 QTE 终结技）时才进入 BT，既增加游戏的表演性，又不会破坏游戏的节奏感。



慎用题材：在《黑鹰坠落》《拯救大兵瑞恩》这样的纪录片式战争电影中，是绝不会使用慢镜来表现战争场面的，同样，在现实题材的射击游戏中滥用 BT，也会导致战术性荡然无存——假设《战争机器》中间有 BT，估计马库斯所领导下的 D 小队成员都离开掩体，暴露在弹雨中和兽人族士兵玩飞身特技表演了吧。从动作电影中吸取而来的 BT，其实也未必都符合所有动作游戏的表现方式。《灵异恐惧》（F.E.A.R）这款作品是以 FPS 方式进行的恐怖游戏，熟悉这一题材游戏的玩家都知道，恐怖游戏通过流程来让游戏世界对玩家的情绪产生影响，注重体验感，并不会对玩家的操作水平提出较高的要求。而对于 FPS 的模式来说，这种压抑风格是极其致命的。在 F.EA.R 中，无处不在的美式惊悚和日式心理暗示手法，让玩家头皮发麻，而遭遇敌人后发动 BT，在延长的时间内向敌人的身体尽情渲泄压抑感，慢镜中的那些搅得玩家心神不宁的替死鬼们随即被子弹掀起、弹雨将一切华为碎片，通过 BT 来将恐怖冒险和主视角射击两种游戏模式完美的结合在一起，既让玩家无法感受到到任何的安全感，又有充足的机会，让玩家进行困兽之斗式的亡命速射，有恐怖游戏的压抑，同时也有动作游戏的畅快淋漓，恐怖感所累计的压力能够通过 BT 这个渠道得以释放，整个流程也显得张弛有度。



再战边缘


▲你不认识我啦！我就是刚才那个 Max Payne 呀！

在 MP3 中，Payne 来到了巴西的圣保罗，靠给当地一名财阀当保安队长营生。游戏将会用闪回方式和流程来交代他做出这个决定的原因：老同事 Raul Passos（听名字就知道是拉丁裔）说服拿止疼片和抗抑郁药物当饭吃的 Payne 前往南美，"你的技能可以用来保护挣扎在恶魔之爪中的人民"。正如所有好莱坞动作片对巴西城市的描述那样，MP3 中的圣保罗是一个遍布黑帮、毒贩和私人军事力量的罪恶之城，政府贪污腐化，人民饱受双重压迫。Payne 的任务就是保卫这座城市的惟一希望——Rodrigo 家族现任掌门人 Branco Rodrigo，这位衣着光鲜大叔在政经领域拥有了一定的影响力，并且致力于慈善事业，帮助贫民窟中的人民，然而他却被犯罪分子打压（当然按照好莱坞的惯用设置，这位一脸好人样的大叔很有可能是最大的腹黑）。在 Payne 刚刚报到不到一周之后，Rodrigo 的妻子 Fabiana 就被黑帮绑架，负责营救行动的 Payne 很快就发现自己的处境又回到了数年之前：身为一个外国人，滥用暴力的 Payne 被警察追捕，被黑帮追杀，甚至得不到雇主的信任，他再一次夹在了正义与邪恶的中间，以一己之力去对抗整座城市的仇恨和杀意。

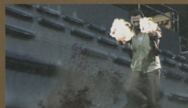
MP3 从凌冽的北欧范全面转向热情奔放的拉丁风潮，美型的纽约小马哥也变身为秃瓢土汗衫大叔，甚至连纽约的无边黑夜也被圣保罗的炙热阳光所代替了。这种堪称冰火两重天的转变让许多系列老玩家们感到无法接受，纷纷指责 Rockstar 此举是狗尾续貂（因为 MP2 已经为系列故事划上了一个句号）。加入被别人玩烂掉的掩体射击、自动回血、体术攻击，这些随大流也被动作射击游戏玩家认为创新不足。实际上，这是制作组将 BT 的地位回归一种技能，而非游戏方式的全部的正确处理方式，标志着 MP3 将游戏性重新回归动作射击的本质，避免出现"普通射击蓄气、慢镜射击耗气"的无限循环之中。尽管 BT 在《荒野大镖客》、《征服》、《猎天使魔女》中的作用同样重大，但后三款游戏并不是以"可以发动子弹时间特技的游戏"的面目示人的，Rockstar 希望 MP3 保持前作的黑色风格，并且再次基础上创造一部能够依靠扎实的系统和流畅体验来打动玩家的热作。

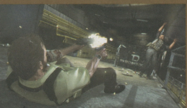
本作引入的 Euphoria 骨骼动画技术，将会让 Max 在"子弹集体舞"中的表现更加逼真而流畅，人物传统的侧扑、飞身鱼跃动作能根据环境的具体情况而产生改变，比如 Max 在向左飞身闪躲的过程中如果遇到了一面墙，那么他的身体不会傻傻地撞向墙壁，然后在不能继续移动的情况下依然在半空中打滚，而是小幅度从地面翻滚到墙角（同时意味着无攻击判定的时间减少），并且会用手臂护住头部以减小撞击力。以往角色在倒地后就会自动站起来，而现在玩家可以让Max保持倒地后的姿势（如果先前是鱼跃动作，就会保持卧倒姿态，向后翻腾则是仰躺状态）直接朝敌人开火，并且可以做到 360 度范围的调整。

MP3 在系列中首度加入了多人模式，并且首度将 BT 这种严重影响平衡性的技能也加入了线上对抗之中。从作用上来看，BT 是这个名为"爆发"（Burst）的技能体系中的一个特殊能力，这些特技本身没有任何的杀伤力可言，只有同你的"子弹集体舞"结合在一起才有意义。"偏执狂"技能能够让一名中招后的敌人无法识别敌我（姓名 ID 全部显示为对方），"潜入"能够将你的游戏 ID（Gamertag）伪装成敌人，让你可以在对方的腹地尽情使坏（《刺客信条》的玩家估计可以对此免疫）。"直觉"类似于 X 光透视，周围隐藏的敌人在该技能之下会暴露无遗。在游戏中，并非一发动 BT，所有玩家的行动都会被拖慢。它只能针对玩家角色正前方一个区域内的敌人，发动后双方玩家都会进入慢动作状态，发动方的瞄准和射击不受影响，而承受方的操作会产生延迟。双方之间会出现一个椭圆形的时间气泡，周围人的行动不会受到子弹时间的影响，同时，位于正常时间轴的人对那些浮空乱射的家伙们也没有攻击判定。

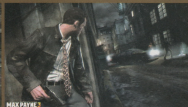
名称为 Gang Wars（帮派大战）不仅仅是 TPS 方式演绎的黑吃黑或是警匪大战，该模式将会把 MP 系列对剧情和氛围的重视融入多人游戏方式，简单的讲，就是游戏的地图、玩法不再是固化好的，而是根据双方玩家上一局的对战结果进行动态变更。第一局双方玩家的目标是抢夺地图上面的钱箱，然后将其运回己方的安全点，下一局必然不会再重复上一回合的玩法：如果有一名玩家得分特别高，那么敌方在下局的任务就是对其实施集体追杀，如果一方在上局中将对手逐出了领土，则下回合前者将要面临对方在撤离时留下的定时炸弹的威胁，需要一面当"拆弹部队"，一面应对对方的反扑。每局之间的剧情过渡，都会由数字漫画，以及 Max 本人的旁白来演绎。本作多人设计师 Charlie Bewsher 洋洋自得地说道："如果你认为 MP3 的多人模式只是带子弹时间的混战，那就太低估我们了，我们要让所有玩家在多人游戏中感觉自己在参与一场枪战片的演出。"

Max Payne，一个姥姥不疼舅舅不爱，命犯天煞孤星，深陷"越复仇越仇"泥潭的孤胆男人，在这样一款浸满了黑色电影汁液的游戏的渲染下，理所当然成为集古今往来所有黑色电影硬汉形象为一身的典范，风衣双枪的他，内心藏着难以言表的伤痛，只能靠自己的双手在黑暗都市里为自己杀出一条血路。为什么英雄总要与悲情相伴？因为唯有英雄才能承载其这份悲情。我们有理由相信，在最后一次的演出中，他会给我们带来一部黑色依旧，精彩依旧的互动暴力美学电影。


▲ Max 在本作中的双持武器组合方式更加多样化，一手霰弹枪一手微冲也能耍起来。


▲倒地后可以以原姿势就地射击敌人，无需自动站起来之后因为肾上腺槽用光而被彻底打爆。

▲ MP3 的多人模式也存在剧情。



▲ Max 之所以要跑路，是因为被他误杀儿子的黑帮大佬上门来寻仇了。



▲必不可少的纽约闪回剧情。

电玩秘史



COD秘史：消失的恶魔旅团

"我的父亲对这种事有过精妙的比喻，他说'就像你准备好了自己的船，放了食物、燃料和你认为所需要的一切。你准备好了地图和航海图，选好了船员。然后你准备扬帆起航……风吹了起来，而你的船却静坐岸边纹丝不动'我们就像那样静坐着纹丝不动。"——Jason VandenBerghe

在《COD 现代战争》发售的 5 个月前，一个小开发团队开始制作一款高度机密的第三人称视点《COD》新作。故事发生在二战时期的意大利，名字叫《COD 恶魔的旅团》（Call of Duty: Devil's Brigade）。游戏采用小组作战的方式，加入探索要素。该作的开发团队是由一群经验丰富的开发者组成，刚开始时一切看起来都很美好，他们有人才，有发行商的强力资金支持，还有《COD》这样的品牌为后盾。然而就在项目启动的 9 个月后，也就是 2008 年 3 月，《恶魔的旅团》被突然取消。

●从 Z 轴到地下开发

Jason VandenBerghe 看起来就像一个打扮得鬼一样的金属摇滚乐明星。他留着及肩的长发，每次出席公开活动总是戴着牛仔帽。在 2005 年，他离开了 EA，和他的同事 Scott Bandy 和 Trevor Jalowitz 一样投奔 Activision。他们一起开发了《X 战警官方游戏》，他们隶属于 Activision 旗下的小开发团队——Z-Axis。

Z-Axis 的创始人已在多年前离去，带着 Activision 收购该工作室的资金远走高飞。此后几位主要管理者轮流管理 Z-Axis。最后 Bandy 成为该工作室的总经理，开始将局面稳定了下来，并且从 EA、Eidos、LucasArts 等知名公司挖了不少人才。而 VandenBerghe 和 Jalowitz 分别担任创意总监和执行制作人。2006 年 5 月 16 日，Activision 推出了《X 战警官方游戏》，顺利赶上了电影版的上映档期。但游戏本身的评价很低，此后多名开发者离职。VandenBerghe 说："在这款游戏的开发过程中，Z-Axis 就快死了。在这样的熔炉中历练之后，将我们熔铸成一个整体，我们无法容忍任何破坏分子。"于是在游戏发售后不久，Z-Axis 更名为"Underground Development"，他们需要的是一个新项目。

●恶魔的旅团

Scott Bandy 热爱历史，对二战的历史如数家珍。他提出了一个新作构想，叫做"恶魔的旅团"，讲述二战末期一群美国和加拿大士兵在意大利和法国的战斗经历。这个"恶魔旅团"里的美国人成天惹麻烦，而加拿大人华而不实。整个旅团聪明谨慎，却又十分凶残。战争之后，他们成为绿色贝雷帽部队和加拿大特种部队 CSOFC 的前身。

Activision 早就想把《COD》扩张到第三人称视点动作冒险游戏领域。在 2007 年中期之前，《COD》在外界看来仍是一个二战游戏系列。当《现代战争》公布后，玩家们普遍表示质疑。"恶魔的旅团"就像 Activision 为"《COD》系列"买的一个保险。游戏的代号为"Codaa"，即"Call of Duty Action Adventure"的缩写。Underground Development 获得了 Activision 高层的批准，游戏初期的美术与设计工作正式启动。





VandenBerghe 招聘了一些勤奋踏实的游戏开发者，由 Kyle Brink 担任首席设计师，James Portnow 负责音乐和音效。Steve Ross 带领美术团队，来自《雷神之锤大战》的 Bill Chinn 带领程序员团队。这群开发者们自称为"无声英雄"，他们剩下的时间不多。VB 说："我们之间有无比的信任，Scott 非常善于营造出色的文化氛围，以及捍卫他的手下。"

Underground Development 参与了《现代战争》的内测，整个工作室关了一周的时间，全身心投入于对《现代战争》的体验与学习，最后制作人对他们说："好吧，现在该结束了。是的，这游戏太棒了。是的，它将改变世界。回去干活吧，弟兄们。"

●设计概念

《恶魔的旅团》不是先从制作 DEMO 开始，他们直接开始制作关卡，每关 12 到 15 分钟。VB 大致介绍了其中一关的内容："有个德国将军负责守住罗马，他们不打算永久占据罗马。他们想做的是把桥炸掉，然后撤退。恶魔旅团被派往保住大桥，同时保住自己别被德国人炸死。"关卡一开始，恶魔旅团的战士们从下水道出来，到达台伯河下的浅滩，然后用军事战术逼近大桥，为后方的美国大军清出一条道路。游戏过程中有潜行、战术指挥等成分，节奏比过去的《COD》慢很多。首席设计师 Kyle Brink 说："当时真正的特种部队行动其实大部分是在跑步，而不是像游戏里描述的那样不断射击和躲避。"



Underground Development 向 Activision 高层展示的初步样品有些简陋，没有一般《COD》游戏里常见的那些壮观"电影时刻"，但是他们向上级保证只要给予足够多的资源，他们可以做出游戏史上罕见的史诗时刻。按照计划，最终游戏将会从拉迪芬萨山战役开始，士兵们将在雨中攀爬 1500 英尺高的山崖，然后侧翼袭击德军。在这一片段中，玩家将抓紧绳子往上爬，上面是电闪雷鸣，然后他往下一看，上千名士兵正同时往崖顶爬去……整个场面将极为壮观！开发团队的目标是抓住战争的紧张与宏伟感。

本作的主要灵感来源是 Robert H. Adleman 和 George Walton 所写的回忆录性质小说《恶魔的旅团》，Walton 曾亲身经历了那场战争，他提供了许多有趣的细节。游戏设计师 Schomer 说："当时那个旅团就在德军战壕外的几英里处，他们只是一个小旅团，根本不敢在白天战斗，因为人数比敌人少得多。所以他们找了一家生产贴纸的工厂，印刷了许多白纸黑字的贴纸，上面用德语写着'没有最遭，只有更遭'。然后他们会偷偷摸到战壕里，见人就割喉，接着把贴纸



贴在他们的脸上和头盔上。后来德军就管他们叫黑色恶魔。我们经常讨论如何以戏剧化的方式讲述这些故事，如何让玩家贴这种贴纸。”

●最终评审

在任何一款游戏的开发过程中都会经历无穷的变数，一个游戏要有多个评审过程，要开无数次的会议，如果在某个时点的某个会议中，高层们认为正在开发中的游戏缺乏市场前景，整个项目随时可能被取消。《恶魔的旅团》能否走到最后，取决于Activision派驻的制作人以及工作室的副总裁。

Underground Development至少获得了Infinity Ward的支持，VB说：“IW长期以来对于无法控制自己的游戏系列都很不乐意，我们和他们见过几次，双方并无敌意。他们给了我们源代码，他们乐意接纳意见，愿意和我们谈各种可能性。我们有一个良好的开始。”

《恶魔的旅团》进展得相当神速，在初期的多次会议中，高层们也给出了积极的反馈。但是Activision对于《COD》的品牌计划开始改变。2007年11月《现代战争》发售后获得了Activision从未想像过的巨大成功，帮助其一举超越EA，成为世界最大的游戏发行商。该作发售次月，Activision与Vivendi Games宣布合并，诞生了Activision Blizzard。而这一切对于Underground Development来说却是噩耗。

Schomer说：“老实说这款游戏被取消是因为一系列不相关的坏事情碰到了一起。这不是哪个人的错，没有什么戏剧性，一切其实都进行得很平稳。”

在Activision与暴雪宣布合并后，《恶魔的旅团》也到了将进行最终评审的时候，只要过了这一关，就相当于确定了游戏能最终修成正果，再也不用担心被随时取消。Underground Development处于相当不利的境地，他们并没有良好的作品基础，接下来却要索取数千万美元的制作经费。而在合并过程中难免会有一些裁减冗员的措施，Underground Development很可能成为首当其冲的裁员之列。此时IW已成为大功臣，他们的话语权也大大提升，VB说：“只要IW的人说他们想要控制《COD》系列，他们都不需要提我们的名字，我们就会被丢到一边去。世事便是如此，这也没什么好怨的。”

●各奔东西

对于《恶魔的旅团》被取消的决定，VB和Schomer记得很多团队成员得知时都显得异常平静。VB说：“我在EA干了6年，这种事情见多了……我们要接受‘好人不一定好运’的道理，否则就别在这世界上生存了。”

在《恶魔的旅团》被取消的同时，Underground Development也被关闭。在消息公布的那一天，Scott Bandy将所有人召集在一起，他说：“我不知道具体什么时候裁员，下面我们要做的是趁着我们还有资源，如果你们需要裁员补偿就尽管过来拿。如果不需要，我会把大家尽量留住，直到口袋里的钱发完为止。如果你们需要我可以和Activision的其他工作室谈，会让你们飞去他们那里面试，如果你们还有兴趣的话，我会尽量让大家继续在这家公司工作。”

Treyarch给Schomer提供了一个职位，不过他最终选择在Cryptic工作室担任系统设计师，近期他正在开发的游戏是PS3的《星际战鹰》。VB说，Scott让他重新认识了什么叫做“忠诚”，让他知道应该如何保护自己的团队同僚们。如今他是育碧的创意总监。而Kyle Brink留在了旧金山，在世嘉担任创意总监，开发了《钢铁侠2》。最近他搬到了纽约，担任了Viggle公司的产品主管。

Scott Bandy和Trevor Jalowitz仍然是同事，如今在Activision明尼阿波利斯工作室工作。Bandy担任副总裁，Jalowitz担任执行制作人。Bill Chinn带领他的团队创办了Mercenary Technology。Schomer说：“丢掉了那个项目固然可惜，不过我最怀念的是当时的那种工作环境，无法继续在那样的氛围中工作是最大的遗憾。”



《生化危机3》：迟到13年的开发秘话

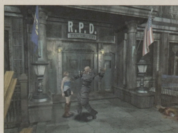
最近《生化危机3》的剧本作者川村泰久接受了媒体的访问，在回顾这款经典之作的同时，也披露了一些不为人知的秘密。

十几年前，川村泰久在某杂志上看到了“BIOHAZARD NEXT PROJECT”的广告，于是就投了简历，接着他在1998年8月加入Capcom。其实在此之前他并没有游戏制作经验，过去他曾以助手身分参与创作漫画《铳梦》达两年半的时间，小说版更是由他执笔创作。这段职业经历成为他加入Capcom的资本，当时他的面试官正是三上真司和神谷英树。

川村泰久加入Capcom后先是在第二企划室担任设计师，随后Capcom进行工作室改革，第二企划室被废除，川村成为三上真司第四开发部的成员。当时神谷英树的团队已经在开发《生化危机3》，而此时的剧本与后来完全不同，故事发生在一艘豪华游轮上，讲述汉克试图带回G病毒的样本。而川村被安排到另外一个叫做“生化危机外传”的项目，担任导演的是青山和弘，此前他是前两作的关卡设计师。而除了之外，其他开发人员全部是刚招进来的新手。川村不仅负责剧本，还帮助青山和弘设计关卡。

从团队的构成就知道，Capcom对这个“生化危机外传”并不重视，原本该作仅仅是作为一个小投资、短期完成的小品级游戏。直到Capcom得知索尼即将公开PS2，这个新手组迎来了重大转机。当时根据Capcom的计划，神谷英树带队开发的游戏才是重点塑造的顶尖大作，但是当游戏发售时，PS2可能已经上市，无论Capcom把这款PS游戏做到多好，在这部次世代主机面前都无法令人吃惊。Capcom决定将神谷英树的游戏转到PS2上，而这意味着开发周期将大大延长，但是在这段空白期里必须要有《生化危机》新作推出才能实现Capcom的财报目标。而且当时Capcom已经在为DC开发《代号：维罗妮卡》，并且决定为任天堂开发《生化危机0》，Capcom不能冷落PS系玩家。于是当时Capcom制作部总负责人冈本吉起决定将“生化危机外传”变成PS上的最后一部《生化危机》正统游戏。

就这样，川村所在的新手组肩负起开发《生化危机3》的重任。当然Capcom不能将如此重要的赌注都押在一群新人身上，制作组的规模得以大大扩充，多名经验丰富的开发人员加入团队。另一方面，神谷英树团队的项目变成了“生化危机4”，其目标是成为“PS2的最强游戏”。在《生化危机3》完成后，川村等人也加入神谷组提供



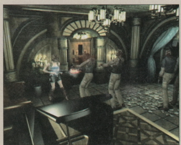
游戏风采 电玩秘史

支援，而这款“生化危机 4”最终变成了《鬼泣》。

随着“生化危机外传”升级为“生化危机 3”，川村的任务是扩充游戏剧本规模。原本的游戏故事仅仅是从浣熊市逃脱的过程，与制作人和导演商议之后，决定加入一个新角色——吉尔·瓦伦汀。川村笑道：“我们还决定炸掉浣熊市。所以从这层意义上你也可以说是 PS2 的发售害死了浣熊市的十几万市民。”

川村原本打算为《生化危机 3》增加一个新模式，玩家能够控制丧尸化的布拉德·维克斯战斗，但是因为制作成本太高而放弃。剧本方面，川村原本希望重新诠释《生化危机 2》的情节，讲述吉尔潜入到安布雷拉公司的实验室，并且遇到了里昂和艾达，放弃的原因是这样一来会大大改变前作的故事。后来 Capcom 授权香港玉郎集团推出了港漫版的《生化危机 3》，川村对这部作品倒是赞不绝口，认为其中的情节改动“非常振奋人心”。

根据川村的设定，《生化危机 3》中的“复仇女神”是安布雷拉内部不同研究机构之间矛盾激化的产物。虽然安布雷拉的总部在欧洲，但研发工作大多在北美进行，詹姆斯·马库斯博士的手下威廉·伯金在稳定 T 病毒方面扮演了关键角色，



并且成功开发了暴君 BOW，于是安布雷拉的芝加哥分公司在集团内部影响力大大提高。另一方面，分散在欧洲各地的实验室不愿意被芝加哥分公司超越，于是他们联合起来成功创造了多种 BOW，其中最成功的就是欧洲第六实验室开发的复仇女神，它会通过吸收宿主的脊髓提高 BOW 的能力。复仇女神本身并不聪明，却可以通过同时使用自己和宿主的大脑提高智能——就像双核 CPU 一样。欧洲安布雷拉以“战斗能力分析”为由将结合暴君与自由女神特征的 Nemesis-T 派到了浣熊市，目标是猎杀那些击败了暴君的人类，证明欧洲安布雷拉的领先地位。其实 Nemesis-T 体内的 T 病毒与威廉·伯金创造的相同，但是在复仇女神所排流体的强化下，该病毒有着更高的活性。

虽然川村是《生化危机 3》的剧本主创人员，也有不少角色与剧情是由其他人创作。最具魅力的大反派威斯克是三上真司亲自塑造的人物，然后由加藤弘喜和 Capcom 专门负责制作剧本的分公司 FLAGSHIP 进行发展和完善。实际上加藤弘喜是在《生化危机 3》开发同时写了“威斯克报告”，他和川村有许多未沟通的地方，造成不少细节的出入。

在《生化危机 3》发售后，川村也参与了《生化危机 4》的剧本创作。他希望续作更加恐怖，于是提议加入电影《失落之魂》中的一些情节，比如主角在浴室中洗手时，突然发现自己身处于有杀人狂出没的荒废建筑中。川村根据这一灵感创作了《生化危机 4》的初步剧情，这就是后来在 E3 2003 时展出的“Hookman 版《生化危机 4》”，这个版本的故事经过多次修改，据川村所说其中的故事“非常罗曼蒂克”。故事讲述里昂潜入斯宾塞的城堡，在其深处的实验室里发现了一个悠然醒转的女孩。然后两人在一条 BOW 狗的陪伴下踏上了逃出城堡的求生之路……但是后来的结果大家都知道——三上真司对这个版本的《生化危机 4》



▲吉尔·瓦伦汀的设定草图。

不满意，决定将其完全推翻，制作了一个从画面、系统到剧本都完全不同的《生化危机 4》。而随着剧本的完全改动，川村也离开了 Capcom。川村说：“当我看到最终成品时，才意识到三上真司是一个多有才华的人。我从这次经历中获益良多。”

离开 Capcom 之后，川村在索尼工作了几年，后来又加入 Ignition 公司担任设计师，参与制作了《幻境神界》。如今他是一个自由游戏设计师及剧作家，正同时参与多个项目。每个星期他还会到 HAL Tokyo 游戏制作学校讲一节课。最近他参与的游戏是世嘉的《噩梦降临》（Rise of Nightmares）。目前他有一个关于丧尸游戏的新创意，正在寻找游戏开发商的赞助。他也打算在日本成立一个游戏开发团队，目标是开发一款面向世界的丧尸游戏。

Polygon：日本CG业鼻祖



在 1980 年代，计算机领域发生了一场革命，这场革命从军方与宇航工业开始，但它和火箭与武器无关。这场革命就是计算机图形技术（CG）的崛起，很快它将彻底改变娱乐产业。

日本 Polygon Pictures 公司社长盐田周三说：“当时日本的研究机构与美国和欧洲的同行们一样狂热地追逐这一趋势。”Polygon 是日本最大、最老牌的 3D 计算机图形工作室，曾为无数超人气动画制作了高品质的 CG，比如《空中杀手》、《攻壳机动队》等，其参与制作的游戏 CG 包括《鬼武者 2》、《银河战士 另一个 M》等。当 3D CG 渐趋成熟，日本的 CG 制作业却转向 2D CG，而欧美的 3D CG 在电影行业的推动下达到了极致，相比之下日本的 CG 水平落后许多。

1980 年代是日本的黄金时代，日本的经济增长速度让世界仰望，日本的技术位于世界的顶端。在整个经济环境的迅猛发展之中，日本的动画业也迎来了黄金时期。于是 CG 技术开始崛起。Polygon 就在这样的时代背景中诞生，该公司创办于 1983 年，当时正是日本计算机图形实验室（JCGL）等机构与美国全力比拼 CG 技术之时，Polygon 的出现使 CG 进入实用化阶段。不过盐田周三说：“好日子没有超过 10 年，因为 CG 比 2D 成本高得多，而且与美国不同，日本没有强大的电影产业支撑其高速发展。动画片通常是在电视上播放的，他们没有足够的钱用 CG 来做。”

进入 1990 年代后，日本的经济泡沫破灭，漫长的衰退期开始。不过游戏产业的持续繁荣使其成为 CG 技术的新前沿。现今的 Polygon 核心人物濑下宽之当时在 Square 工作，他回忆说，当时 Square 招聘了大量的 3D CG 设计师，将美丽的 3D 画面作为游戏的最大卖点。以《最终幻想 VII》为首的高品质 3D 游戏征服了全世界，日本的 3D CG 技术躲开了好莱坞，在另外一个领域熠熠生辉。然而这种现象其实是又一个泡沫的诞生，而电影《最终幻想 灵魂深处》的出现是泡沫开始破灭的标志。盐田周三说，在《最终幻想 灵魂深处》制作初期，所有人都毫无疑问地相信该片会获得绝对的胜利。而大约在盐田周三离开 Square 时，质疑声开始出现。坂口博信将太多的资源花在照片级的 CG 技术上，却忽略了作为电影本身最重要的剧情魅力。盐田周三认为，做 CG 电影就要像皮克斯那样，先从一系列的短片开始，在技术、风格等方面逐渐探索成熟之后再拍摄动画长片。

盐田周三说：“坂口博信是一个才华横溢、引人注目而充满野心的人——是一个真正魅力超凡的男人。在保守的日本社会，像他那样能够驾驭这种项目的人很少。即使是现在，他仍是我最尊敬的人之一。”在技术层面，《最终幻想 灵魂深处》战胜了当时好莱坞的大多数 CG，但是票房却惨遭滑铁卢。这不仅导致 Square 几乎破产，也给日本游戏业和动画行业泼了一盆冷水。不过 Polygon Pictures 仍在坚持只做高质量 3D CG，但是这种工作室在动画业发达

的日本可谓凤毛麟角。

“这些失败案例使得日本的制片人选择了更为经济、风险较低的制作手法，也就是2D动画。日本的2D动画有完整成熟的产业体系，画面风格也被广为接受。”盐田周三说。类似于宫崎骏的作品经常将“手绘动画”作为宣传卖点，人们对于这类怀旧作品的尊重就像对待手工打造的手表一样。

如今，日本的CG技术虽然在世界上不算高端，但是其量产化程度颇高。这得益于CG技术成熟之后成本的大幅降低，日本的动画行业开始出现空心化趋势，大量的CG动画制作外包到中国。像Polygon这种70%的CG都是内部制作的工作室少之又少，他们有350名员工，他们都领着相当丰厚的薪水，至少够供房以及养家糊口。

任天堂LOGO进化史



从Game&Watch到FC再到马里奥的诞生，任天堂逐渐从一家花札厂成长为全世界家喻户晓的名字。对于这样一家享誉世界的公司，其LOGO标志极其重要。一个让人一眼就能产生熟悉感的LOGO是通过多年的声誉积累培养起来的，如今任天堂的“环形赛道式LOGO”是从上世纪80年代初开始使用的，代表了任天堂转型为游戏厂商后的新时代。几十年来，该LOGO从未有大变化，仅仅是改了几次颜色，而且这个LOGO的雏形可以追溯到上世纪60年代。而在更早之前，拥有百年历史的任天堂主要使用汉字LOGO。

从1889年创建以来，任天堂最早的LOGO就是汉字的“任天堂”三字，这个简单直接的LOGO使用了75年。这个LOGO至今仍在日本任天堂的部分产品中使用，不过大多数官方文件和宣传资料都已改为如今的赛道式LOGO。

当然，环形赛道式LOGO不是一蹴而就的。任天堂LOGO变化最多的是在1960年代，那时山内溥刚掌权不久，正带领任天堂实施现代化改革，进军多种新产业，因此其公司LOGO也在不断改变。作为公司现代化改革的一个标志，山内溥首先将公司LOGO从汉字改为英文的“Nintendo”，这样不仅能让外国人看懂，对于日本人来说也显得“洋气”。第一个版本的英文“Nintendo”LOGO采用手写的草书体，出现在当时的任天堂花扎与扑克产品中。这个LOGO还存在几种稍有不同的版本。

紧接着下一个版本的LOGO也是采用连写的草书“Nintendo”，字体显得更加小而扁平。这个LOGO更加少见，仅出现在部分扑克牌产品中。大约在1965年的时候，任天堂将其LOGO改成了方方正正的大写“NINTENDO”。其实在那时任天堂几乎是每隔几个星期就有一个新LOGO方案出来，当时任天堂的想法是针对不同的产品设计不同的公司LOGO，并没有想过要建立一个长期沿用的固定LOGO。大约也是从哪个时候开始，任天堂进入了玩具业，开始积极从美国玩具公司那里购买产品授权，比如Milton Bradley（MB）公司。为了迎合这些玩具产品的特点，任天堂也模仿MB公司的LOGO，设计了一个“NINTENDO GAME”的LOGO——在一个大圆圈里，有小写的“ng”两个缩写字母。当时横井军平设计的“超级怪手”等热门玩具产品都使用了这个LOGO。由于这些玩具的热销，“ng”这个LOGO一度成为任天堂最常用的LOGO，经常单独出现，而没有“NINTENDO GAME”这个全名。

1967年，任天堂的Ultra系列玩具诞生，成为任天堂有史以来最畅销的玩具产品。这些玩具不仅设计奇特有趣，而且建立了后来任天堂LOGO的基本风格——即采用粗体字的“Nintendo”，其中“i”上面的点采用方块设计。此后这种LOGO几乎出现在任天堂的所有产品中。此后不久，任天堂在这个“Nintendo”LOGO的基础上增加了六角形的围边。至于采用环形赛道式围边的方案最初出现在1972年，对应的产品是电子鼓玩具“ELE CONGA”及其对应周边“AUTOPLAYER”。但是这个LOGO并未就此延续下去，而是在其短暂出现之后又消失了10年。

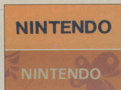
在1970年代，任天堂的LOGO仍在不断试验与改良。当时的常见方案是围绕字母“N”。在1972~1975年间，任天堂的大部分玩具产品使用了底下带有一根粗横线，横线中写着“Nintendo”的大N字LOGO。之后又变成黑圈中一个粗体的N。任天堂也曾使用片假名的“ニンテンドー”，大约从1973年开始启用，不过仅仅是短暂出现。

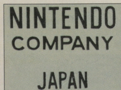
1982年，随着任天堂历史上最重要的产品陆续问世，不断变化的任天堂LOGO终于随之确立——首先是在任天堂的街机游戏《大金刚》里出现了（或者说隐匿10年之后再次出现）环形赛道围边的“Nintendo”LOGO，一年后发售的FC包装盒上也出现了该标志。而随着FC掀起全球范围的社会现象，任天堂终于意识到要建立长期固定的品牌形象，其公司LOGO从此不再变更。

















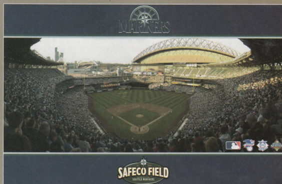








山内溥的报恩：买下西雅图水手队



你可能听说过任天堂前社长山内溥喜欢日本古诗词，并为此任命宫本茂设计了古诗词展览馆“时雨殿”。其实他还有很多爱好，比如他是著名棒球队——西雅图水手队（Mariners）的真正老板！

1992年，山内溥从Jeff Smulyan手中买走了西雅图水手队的控股权。据《西雅图时报》报道，在此之后，他不仅从未在现场看过水手队的比赛，而且在这20年他从未踏足美国国土！



1992年时，山内溥已经64岁。虽然在日本棒球与足球一样流行，但是山内溥从来没打过棒球。今年84岁的山内溥看来也不大可能再到美国旅行，不过在今年3月，他终于有机会现场观赏水手队的比赛——3月底，该队在东京打了两场比赛。其实山内溥并不是棒球迷，他曾对《西雅图时报》说：“我喜不喜欢棒球并不重要，对于这种活动，我谈不上喜欢，也不能说不喜欢。”

在收购西雅图水手队之前，他曾到过西雅图五六次，但从未在那里看过棒球赛。对于水手队里有哪些球员他都不是很清楚。不过对他来说，购买水手队的控股权并非纯粹的投资行为，同时也是对西雅图的一种报恩行为。几十年前山内溥派女婿荒川实到西雅图建立了任天堂美国分公司，通过当地的参议员Slade Gorton成功获得金融援助，从此成功打入美国市场。西雅图可以说是任天堂的福地。

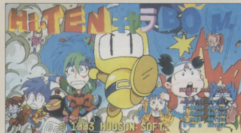
1993年的高清家用机游戏

如果有人说“X360率先实现了家用机游戏的高清化”，有点阅历的玩家可能会笑而不语——他们知道在PS2上早就出现了1080i的游戏。但绝大多数玩家都不知道的是，在更早之前就已经出现了家用机的高清游戏。

Hudson的《Hi-Ten炸弹人》大概是世界上最早的高清电视游戏，该作诞生于1993年，曾进行了两次公开演示与比赛。当时Hudson经常在日本全国各地展开“Hudson Soft游戏巡展活动”，在1993年的一次活动中，他们动用了当时的尖端技术——当时只有在日本才能找到的高清等离子电视。

所谓的《Hi-Ten炸弹人》就是可以同时10人玩的《炸弹人》，这就需要有一台高解析度、16:9宽屏幕的电视机。玩过《炸弹人》的都知道，10人玩将会是多么有趣而欢乐的场面。而这款《Hi-Ten炸弹人》也可以分为两个五人小队进行对抗，又或者分成三个三人小队。

《Hi-Ten炸弹人》并非在当时的任何家用机上运行，而是使用了一台特别组装的电脑，将其与高清电视连接。Hudson将这台电脑取名为“铁人”。实际上，根据当时参加该活动的内部人士所说，《Hi-Ten炸弹人》并非纯粹的技术演示，也不是出于宣传目的而搞的噱头，Hudson可能真对高清游戏有所计划。《Hi-Ten炸弹人》本身是一款相当完整的游戏，内部进行了全面的测试与BUG检查，还精心设计了系列作中从未出现的全新升级道具与创新系统。后来“铁人”变成了Hudson短命的PC-FX主机，而《Hi-Ten炸弹人》从未在该主机上推出，后来倒是推出了世嘉土星版本，当然这就意味着失去了它的高清画面。





说到这里，令人不由感叹日本游戏产业的兴衰。上世纪90年代是日本游戏产业的黄金时代，其消费电子产业也是无敌于天下，虽然日本经济已经开始走下坡路，但是很多高端科技都是率先出现于日本，从高清电视机到高清游戏画面，都是欧美国家根本不敢想像的前沿科技。讽刺的是，如今日本几乎成为高清游戏最落后的国家，PS3和X360至今都无法在日本流行起来，而创造了世界首款高清电视游戏的Hudson，却因为跟不上高清时代的步伐而沦落到破产的地步……

任天堂山寨黑历史

今天的任天堂是游戏业界的创意之源，从索尼到微软，再到任何一家游戏公司，都或多或少地受到任天堂的创意影响。但在几十年前，刚刚进入游戏业的任天堂也有过山寨的历史。

任天堂从1973年开始进入游乐器市场，与世嘉、Namco等公司一样，早期任天堂生产的是与视频游戏无关的游乐设备，比如打靶机、弹珠机等。其大多数设备是通过胶片将固定的画面投射到“屏幕”上，然后玩家朝着不同的图案射击。后来欧美的游乐场所里刮起了街机游戏的流行风暴，这种流行趋势很快就传到了日本。任天堂发现很多游乐场所都争相购置应用了电路板和显示器的“街机”，于是也跟风制造了自己的第一部同类产品——那就是1978年发售的《计算机黑白棋》（Computer Othello）。同时期任天堂开发的街机还有一个《狂热方块》（Block Fever）——这是雅达利大人气街机游戏《打砖块》（Breakout）的山寨版，玩法几乎一模一样。后来这两款游戏都移植到任天堂的首部电视游戏机“Color TV”系列。

其实在1983年FC诞生之前，任天堂曾推出了无数的山寨街机，大多是直接模仿当时的热门游戏。比如《太空侵略者》流行的时候，任天堂就推出了山寨版的《狂热太空》Space Fever），而《吃豆人》火爆的时候，它就推出了山寨版的《Head On N》。只有《计算机黑白棋》是真正的任天堂原创游戏，由横井军平率领的第一开发部制作。后来宫本茂加入该部门，相继制作了《大金刚》、《马里奥兄弟》等游戏，这才带领任天堂走向原创之路。



◀任天堂早期的街机筐体设计也模仿了当时的《太空侵略者》等热门游戏，采用这种“咖啡桌式”设计，客人可以一边喝咖啡，一边玩游戏。

三角力量的真实起源

这是游戏历史上一个广为人知的标志，更是一个让所有《塞尔达》玩家兴奋的标志：由三个黄金三角组成的一个大三角——即所谓的“三角力量”，《塞尔达传说》的核心。

你也许不知道的是，三角力量并非任天堂的发明，而是已存在千年的悠久古物。

三角力量在《塞尔达传说》每一作中都会出现，有时候是玩家必须取得的重要物品，有时候只是海拉尔王国的一个纹章。它代表了创造海拉尔大陆的三女神，分别是力量、智慧与勇气的象征，同时也分别代表了加农魔王、塞尔达公主与林克。

如今，在游戏之外，你也经常可以看到这种三角标志，很多企业与产品都使用了类似的标志，但他们的灵感应该不是来自《塞尔达传说》。在西方，这种三角标志的起源不大好确定，一般来说是来自谢尔宾斯基三角，其历史可以追溯到13世纪。

而在日本，三角力量有更多的含义。日本战国时代鼎鼎大名的北条家族，就是以三角力量为家纹，其正式名称为“三つ鱗”，世人又称之为“北条鳞”。据说北条家族开创者北条时政年轻时曾到某个神社参拜，月圆之夜遇到一个身着红裙的女子。原来这个女子是龙神化身，她点拨北条时政崛起之道后就化身为龙潜入海中，北条时政将其留下的三片龙鳞带回去供奉，后来这三个鳞片就成了北条家纹。

在12到13世纪期间，北条家曾是日本政界的一个显赫势力。虽然之后北条家逐渐没落，但北条鳞仍然广为人知。日本著名能源公司三鳞便是以此为标志，这家公司规模不小，日本的大街小巷都能看到他们的标志。而在日本的寺庙、石碑和许多家坟上都能看到这种标志。由于其来源的神话元素，对日本人来说，三鳞标志多少有些神秘色彩。在乡村长大的宫本茂，想必在童年探索古神社时也没少见这种标志，这大概就是它成为三角力量标志的原因。









差点成为玩家噩梦的PS手柄

毫无疑问，PS的手柄是有史以来最成功的手柄之一，要不然也不会连用三代，成为家用机游戏手柄的标准了。但是这款双握柄式经典手柄并非一蹴而就，而是经历了多次改版，而其中一个差点成为成品的原型方案可以说是有史以来最糟糕的手柄之一。

在PS发售之前，索尼首先要向游戏开发者们发布试作机，而首批试作机的代号是“MW.3”（不是现代战争3哦！），这个试作机非常原始，其中既没有音效处理装置，也没有CD-ROM光驱，开发者只能用CD模拟器来代替。而随着该机型附带的手柄在造型上有点像SFC的手柄，当然这并不稀奇，毕竟在最初的设计中，PS就是SFC的光碟机版本，后来索尼与任天堂闹翻，才变成了一台全新游戏机，而沿用SFC的部分设计也是顺理成章。但是令人不解的是，这款手柄相当于SFC手柄的“倒立版”——本来是用于提升把持感的两个半圆形位于手柄的上方，所以它的操作手感就像把SFC手柄倒过来拿，手感有多差就可想而知了。而且这款手柄的L2和R2键并不在肩部扳机位置，而是在四个功能键的左下方，真不知道如此奇葩的设计是谁想出来的……





更令人无语的是，当时后藤祯佑其实已经设计出后来为我们所喜爱的PS手柄，但是久多良木健居然更倾向于这个倒立版SFC的方案，莫非是要以此表明打倒任天堂决心么？好在最后时任索尼集团社长的大贺典雄看到了后藤祯佑的设计方案，并且非常喜欢，于是是决定采用这款手柄。看来身为PS之父的久多良木健果然对游戏本身还不够在行，要是手柄采取了试作机的造型，恐怕PS的成功机会至少要降低一半吧……

“电视游戏之父”的二战生涯

拉尔夫·贝尔（Ralph Baer）被认为是“电视游戏之父”，在1960年代，他创造的“Magnavox Odyssey”是公认的第一代电视游戏机。与当今游戏行业的从业者不同，拉尔夫·贝尔并非成长于舒适的中产阶级家庭，但他的人生经历却更有游戏般的戏剧性。

1922年3月8日，拉尔夫·贝尔出生在德国南部小镇Pirmasens的一个犹太人家庭。由于当时德国的反犹太人情绪日益高涨，拉尔夫·贝尔一家受尽排挤。1933年，拉尔夫·贝尔被赶出了学校，并不是因为他调皮捣蛋，而是因为他是犹太人。转到一所全是犹太人的学校后，他发现生活仍不安宁，他知道德国对于他和他的家人来说是一个危险的地方。于是在1938年，拉尔夫·贝尔一家逃往荷兰，之后辗转到了美国。

安全抵达美国后，拉尔夫·贝尔开始从事电子领域。他于1940年从国立无线电学院毕业，成为一名无线电技工。之后三年，他在纽约开了

一家店，专门维修无线电和电视机等电器产品。由于美国参入二战，拉尔夫·贝尔的生意没办法长久做下去，1943年他进入了美国陆军，由于精通电子设备，因此被分配了情报工作。他参与撰写了D-Day的训练文件，教其他士兵如何识别德国人，使用德国人的武器。后来他被分配到艾森豪威尔将军的司令部。





如果不是一场大病，也许拉尔夫·贝尔会成为一名高级军官，也许就不会有奥德赛游戏机的诞生。1944年5月，贝尔转到了准备发动诺曼底登陆战的部队，在训练时染上肺炎，然后被送到附近的医院。他卧病在床期间还完成了军队里的代数学函授课程。

几个星期后，贝尔重返其原本所在的情报部队，但是此后他参与的不再是无线电通信工作，而是成为小型武器专家。他对手枪、步枪、冲锋枪等了如指掌。战争结束后，他获准将18吨的盟军和非盟军武器运回美国，在美国陆军的批准下进行了多次巡回展出。

1949年，拉尔夫·贝尔毕业于美国电视技术学院，取得世界最早的电视工程科学学士学位。从此他的人生转向电视机产品的研发，他开发了"褐盒"游戏机，之后该设备在他的不断改良下成为史上第一部商业化批量生产销售的游戏机——Magnavox Odyssey！除此之外，他还参与研发了多个大型项目，包括NASA的土星五号火箭发射装置。

如今90岁的拉尔夫·贝尔依然健在，他曾获得布什总统颁发的国家技术勋章。他拥有超过150项专利。

给我绣个马里奥 GBC奇葩缝纫机

在任天堂的身体里永远流淌着玩具厂的血液，当我们感叹Wii U手柄的特别、Wii平衡板的奇特时，可能并没有意识到过去的任天堂更加奇葩。

GameBoy可能是有史以来周边种类最多、最古怪的游戏机，从摄像头、打印机到血糖监测仪，真是只有想不到没有做不到。而最奇特的一款周边可能是2011年的"马里奥家庭"（Mario Family）。

任天堂所研发的这款游戏卡带不是拿来玩游戏的，而是用来与缝纫机连接……这样玩家就能利用GameBoy绣出可爱的任天堂角色图案。可以说，其设计初衷和GB打印机差不多，只不过更加"先进"——这样一来，小朋友们就能穿上绣有马里奥图案的衣服上街了！

"马里奥家庭"是一款GBC的"游戏"，仅对应2000年发售的Jaguar JN-100型缝纫机，其售价约600美元。Jaguar是日本最大的缝纫机公司，其前身是创办于1949年的丸善公司。因此"马里奥家庭"并不是任天堂某个家庭妇女职员一时兴起研发的小玩意儿，而是确确实实希望进入千家万户的产品。JN-100本身带有一根联机线，可以与GBC联机，将"马里奥家庭"插入GBC卡带插槽后，就可以在GBC屏幕上选择要编织的图案。更有趣的是玩家可以对已有的图案进行修改，比如改变某个部位的颜色等等，有三种模版可以选择，还有编辑工具可以自创图案。

其实JN-100这款缝纫机并不简单，它是世界上第一部以民用价格推出的、具有计算机设计输入功能的缝纫机。普通玩家大概不会花600美元买这么个东西，但是游戏店也许可以搞一部，增加一个"为顾客提供定制纪念衫"的新业务！





PS版《山脊赛车》的秘密

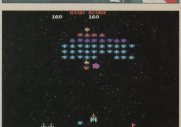
1994年Namco同意将《山脊赛车》献给PS作为首发游戏，当时久多良木健曾经兴奋地说这是他在游戏产业里获得的第一个重大胜利。PS发售后，《山脊赛车》成为很多玩家在电视游戏上的首次3D游戏体验，其震撼感受不言自明。因此本作也成为初期PS的最大功臣。

说起《山脊赛车》的开发经纬，当时的制作人田中文启说，《山脊赛车》是一个由技术推动的项目，因为大约在1992年的时候，Namco研发了有3D多边形运算能力的街机基板，于是就要开发一款发挥其特性的3D游戏。原本《山脊赛车》是打算制作成F1赛车游戏，但是为了在视觉表现力方面超越世嘉同时期的赛车游戏，因此决定改为普通公路赛道，并以甩尾为乐趣。

据田中回忆，当时Namco与世嘉在街机技术上的竞赛已经到了白热化的地步，双方都以率先上市为目的，哪怕只比对方早一天也行。而世嘉方面当时正在开发的是《梦游美国》。正是因为Namco将世嘉视为假想敌，索尼才能顺利拉拢《山脊赛车》成为PS的首发游戏，因为Namco很想在世嘉的敌对平台上获得比《梦游美国》更高的成就。

PS版《山脊赛车》从1994年4月才开始制作，整个开发团队只有3名程序员、5名美工和一名音效工程师，留给他们的开发时间只有6个月。在这样一部全新主机上，他们不仅要适应全新的开发环境，还要解决显存太小的难题，以及CD-ROM数据读取速度太慢的问题。最后他们决定在读盘画面中加入Namco的经典游戏《小蜜蜂》，这样玩家在等待游戏加载的时候就可以玩这个小游戏，而不用感到心烦。之所以选择这个游戏，是因为本作的另外一个制作人坂上君就是当年《小蜜蜂》的开发者之一。









文 潘多拉 美编 心の永恒

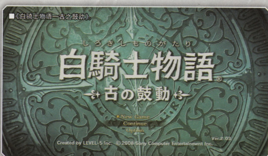
白骑士兴衰记

PS3主机发售至今已有接近六年了，与其祖先PS和PS2相比，在PS3上推出的日式RPG游戏实在不能算很多。造成这一局面是有多种原因的，一是今时今日日式游戏市场的萎缩，二是PS3没有成为主机市场的霸主，三是日式游戏的重心慢慢转向掌上机种，还有其他很多因素。笔者今天要讲述的这款游戏有些特殊，它是个完全原创的RPG作品，口碑并不算好，也有些品质欠缺，而且还只是一个半成品。但就是这样一个被人口伐笔诛的游戏，其销量在《最终幻想XⅢ》到来之前却是PS3乃至三大主机平台上销量最高的日式RPG作品。玩这个游戏的人都是一边骂一边玩，但其用户群的平均游戏时间远远超过本世代任何一款同类作品，直到今天都有不少玩家仍在奋斗。这个游戏的名字叫作——《白骑士物语》。笔者希望通过这篇文章让所有人对这个有着特殊意义的游戏有全面的认识，这样会对接下来出在主机平台上的同类游戏有一个前瞻性的了解。

发端

《白骑士物语》的身世可以用曲折来形容。表面上看它是Level-5与SCE结合的产物，当然和以前的《荒野兵器》、《妖精战士》一样，它是由其他公司制作，SCE投资并发行的游戏。早在PS3未发售时便公布的《白骑士物语》，最早曾被当成PS3的首发大作。当时很多人都相信这将是在《最终幻想XⅢ》到来之前PS3上第一款RPG超大作。游戏最早的宣传动画十分精彩，整个游戏就像CG动画一样，内容是主角三人对抗一只大怪物。那时PS3主机还没发售，由于已经有过很多先例，不少玩家都认为这段动画是在替PS3机能放卫星。果然，PS3发售之后的几个月内都不见这个游戏的身影，甚至连游戏的情报都不见了，这不免让玩家们有些心存疑虑。

Level-5早期只是个制作小组，并没有独自发行游戏的能力。在PS2初期得到SCE的扶持，后来通过《勇者斗恶龙Ⅷ》成为日本业界的新星。Level-5的游戏从最早的《暗云》再到现在的《二之国》，虽然都有着种种别扭或者称之为扭曲的特点，但品质都算是上乘，而这也慢慢成为了Level-5制作游戏的风格。所以《白骑士物语》初公布时，谁也没对他的品质有所怀疑过。接着时间前进到了2007年的7月，《白骑士物语》可算有了新的消息，虽然发售日还是未定，但



■《白骑士物语—古之鼓动》。

这次公布了游戏中将会出现自建人物的角色，也就是我们现在常说的“捏人”系统。很快，接着的7月24日，最新一段的游戏正式宣传动画出现了在PSN商店的下载列表中，大家



■在线联机和好友一起战斗。

也基本看到了《白骑士物语》的全貌，也确认了这个游戏的全称——《白骑士物语 古之鼓动》。

在这之后的一年时间里，有关于这游戏的情报不断放出，最让玩家们吃惊的是，游戏还有着玩家在线联机的模式，也就是自建的人物可以在联机时使用。这虽不是什么新鲜的系统，但当时在日式角色扮演游戏里还是相当少有的。而《白骑士物语》却搭载了这一机能，这对于对纯网络游戏不感冒的日本玩家来说，可以说是又多了一个可以接受的网上互相交流的平台，而一夜之间这也成为了《白骑士物语》的最大卖点。人们都期待着玩到 PS3 上第一个大型的可在线 RPG 游戏。这个模式完全改变了《白骑士物语》的命运，就这样 2008 年的圣诞节那天，PS3 上第一个日式 RPG 大作《白骑士物语 古之鼓动》终于发售……

古之鼓动

对于苦苦期待这一作品的玩家来说，游戏发售前一周《FAMI 通》给出的 29 分评价可以说是一个打击。虽说时至今日《FAMI 通》的评分已无多少权威性，但是《FAMI 通》毕竟还是日本方面最权威的游戏杂志，它的评分或多或少会改变一个游戏的命运，特别对这种原创新作来说更是如此。29 分让“白骑士”变成了“雷骑士”，玩家们的购买欲望也已下降了许多……20 万，这是《白骑士物语—古之鼓动》的首周销量，虽然并非大卖特卖，但也说得过去。那么这游戏倒底是如何才会被评了 29 分，又为何能取得首发 20 万的成绩，难道这真是一款被《FAMI 通》低评了的游戏吗？答案当然是否定的，《白骑士物语 古之鼓动》和晚其两个月发售的《恶魔之魂》不同，《恶魔之魂》是真正的被低估了的游戏，而《白骑士物语 古之鼓动》却完全不是，以今天看来甚至可以说初版 29 分还有些高了……





单机

首先让玩家十分吃惊的是这游戏的流程长度，一周目可以在 20 小时以内完成。而且最主要的是这游戏的故事根本没有完结，结局暗示游戏还会出现续作，而你现在玩的就好像只有完整版的三分之一，这就让很多期待着能玩到史诗级 RPG 的玩家大跌眼镜。众所周知，对于日式 RPG 游戏来说，剧情是十分重要的。流程短可以，但剧情一定要精彩。游戏的故事实际上就是酒店伙计雷纳多的冒险，一开始他所居住的海兰德尔王国被黑衣组织袭击，国王被杀，公主希兹娜被抓走，雷纳多得到了白骑士的力量，可以变身为巨大的骑士。之后为了救出公主希兹娜，他和神秘的剑士艾鲁多亚、青梅竹马的少女尤利以及玩家的自建人物一起展开了冒险，最后在多古玛神殿里和黑衣组织的首领格拉泽尔展开激战，最终救回了公主。但，这只是这整个故事的开端，远古的邪恶帝国已经复活，我方重要同伴卡拉不知生死，大陆上还有好几个国家没有出场。而这就是《白骑士物语 古之鼓动》的大体故事流程，至于具体内容嘛，可以说是毫无出彩之处，大部分剧情平淡如水，因此很多人打趣称其为“王道 RPG 的流程”，其意就是一切剧情展开无丝毫曲折，故事情节无新意。光是在剧情上，这个 PS3 上第一个 RPG 大作就这样完全废掉了，不光是流程半成品，就算连精彩的开端都算不上。

既然剧情方面完全不行，那其他方面怎样呢？画面算是游戏的强项，颇有可圈可点之处，比如地图设计方面，每个区域的地图都相当地大，而且制作细致，估计不少玩家曾被游戏初期的平原和王城的庞大所震惊，就算游戏无聊了一些，但是平时看看风景也是很养眼的。声乐方面，这款游戏也可以打高分，井上岳志和桥诘友美子的作曲与游戏里各地的风景和习俗搭配得很好，极大地缓解了玩家长时间刷刷刷的疲劳感。片头曲《旅人们》更是相当经典，这首由上松范康作曲，LEVEL5 社长日野晃博作词，KAZCO 演唱的歌曲，称得上是气势恢宏、荡气回肠，可称游戏的最大亮点。游戏的声优阵容也相当豪华，但是剧本却十分薄弱，就好比一群大牌的演员在演着一部烂片一样，观众\玩家不仅不会为之感动，反而会觉得十分搞笑。比如主角雷纳德的声优浪川大辅最常喊的一句话就是：“希兹娜公主！”女主角希兹娜的声优坂本真绫最常喊的一句话

就是："雷纳德！"看着这别扭或者说有些弱智的剧情演出，再听着这两人的一次次对喊，真是哭笑不得。

作为一款RPG游戏，与剧情同样重要的就是系统了，特别是战斗系统。《古之鼓动》的战斗系统和毫无亮点的剧情比起来，多少还好一些，起码让人玩得下去。战斗是采用的与《最终幻想XⅡ》类似即时指令式的系统，即：战斗时与地图行进时不切换画面（BOSS战除外），可以随便走位，待等行动槽满了可以选择各种行动。游戏中按武器区分职业，人物升级所得到的SP值可以用来习得各种武器技能，当练到顶级50时所持有的SP值可以习得二到三种武器基本技能，这就是所说的多修。除了魔法外，其他武器类的招术都需要AC值才可以发动，而AC值比较难蓄。





■线上房间的初始样子。

但在实际游戏中，拥有绝顶攻击力的大剑和大斧成了玩家首选，特别是大剑不光攻击力高，还有着加AC的技能。就这样，本来理想中多样化的战斗模式不见了，取而代之的是成堆的大剑和大斧玩家。职业的不平衡不仅使得很多武器乏人问津，就连热门武器中的很多招术也因为消耗AC过大而被由1AC组成的实用小连招所取代。以至于有很多玩家玩了千把小时后，还没见过某些招的样子。种种不平衡的设定使得战斗变得单一化，战斗过程也变得极为机械，再加上流程部分不仅短而且毫无难度可言，若不是线上模式的各种任务还颇有挑战性，真的可以说是没救了。

在线

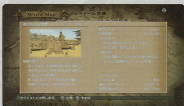
《古之鼓动》总的来说是缺点多过优点，如果说首发达到20万的成绩可以用其名气来解释，但在之后的日子里还能最终达到累积39万的销量（含廉价版），甚至超过了素质极高的《薄暮传说》，就有些令人费解。而究其原因，便是使流程模式完全弱化的元凶——在线模式。

《白骑士物语》的流程部分虽然是让人失望甚至绝望，但联机部分的确十分不错，不仅内容丰富，而且进度安排合理。就算是机械化的战斗过程，低下的素材出现率也不影响玩家不断地挑战。联机部分由工会GR等级构成，不断打任务得到GR点就能提高等级，等级越高越可以挑战高等级任务，从而与强大的敌人交战得到更高级的素材，用以合成和强化更强力的武器装备。而有的武器则需要一步步从其他低等级武器合成上来，所以很多低位任务，也需要反复地挑战，单纯只升GR也是行不通的。工会等级共分为12级，其中1到6是一个阶段，7到9是第二阶段，之后的10到12虽然可以说是最后一个阶段，但其实此时每一级都会发生质的变化。到了12后，玩家们就开始挑战最强的装备和最高级的素材了。

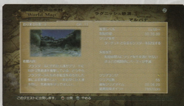
在线模式的任务比较难，一个人是很难挑战的，基本上都是靠玩家之间组队挑战，组队方法分为自由组队和登陆官方服务器建房间组队两种。自由组队便是在大地图直接组队任务，当有待机等待人员加入的队时，会自动加入，没有的话就会转成自己开任务等待其它人加入，这种一般称之为野组。因为该游戏并不是点对点联机组队，而是通过服务器中转，所以有一个官方服务器来搭载每个账号的主页信息，而这个主页就相当一个大房间，里面可以随便开设小房间，以便各地的玩家出入进行组队，可以友人们进行约战，也可通过揭示板募集战友，或者前往官方房间等待战友。可以说在当时只要你想玩，不会找不到一起战斗的玩家，一时之间，热闹非凡，这让不少平时不太了解网络游戏的电视游戏玩家感到：自己并不是孤单一人。并且因为并非点对点联机，其对网络的要求不会像PSP很多联机游戏那样对网络很挑剔，只要求玩家连得上PSN，与官方服务器连接够稳定便可以轻松游戏。

尽管每一级GR之间需要的GR点并不少，但因为每级之间都有相应的武器合成和进化，也都需要不断挑战各个任务来打取素材，这样很快不知不觉GR点数就上来了，等到了下一级又就有别的事可做了，所以时时刻刻都会玩得很充实。假如，暂时没有要打的素材，那么该等级GR一般都会有一个比较快速得到GR点的任务，只要专心野组这个任务，很快就能提高GR等级。此类任务中最有名的当属GR8和11的"赤い巨人への复仇Ⅱ·Ⅲ"，因为过关迅速且得到的GR点多，于是当仁不让地成为了这游戏中最热门的任务，因此很多人曾戏称这游戏应该改名为"红爹的鼓动"（红爹是对该任务中的BOSS独眼红巨人的爱称）。

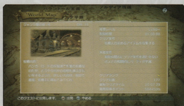
游戏刚发售时，也就是这游戏联机部分的开荒期其实并不算热闹，但过了大约二周后，整个游戏的在线模式就真正运转了起来，任何任务不管哪个时段都会可以以各种方式组到队，这大大提高了玩家们不断挑战各任务的热情。特别是很多日本玩家更有着建个房间集体聊天聊一晚上的



▲戏称为"红爹的鼓动"的任务，《古之鼓动》最热门的任务。



▲第一个救济任务。



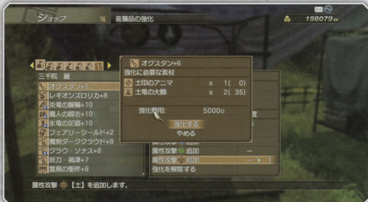
▲这一作最复杂的任务。


■装备和人物的画面。

兴致。就这样，一个月的开荒期过了，《古之鼓动》也由最初的热闹进入了人气最旺的时代。随着一传十，十传百，认为白骑士物语在线联机模式有些意思的玩家越来越多，游戏在线人数不断提高。虽然此时一些渡过了开荒期的玩家选择退出，但大多数的玩家则决定留了下来，不断挑战，而更多的新玩家也参加了进来。并且，官方也不断通过更新新任务来吸引玩家。到了更新版本号1.04时，官方更新了一个友善的系统，那就是与巨大怪作战时，将大怪进行部位破坏时，所得的素材可以全队共享。这极大地鼓励了玩家之间的合作，而不是像之间那样因为部位破坏问题而争执。不断的更新，越来越完善的系统，不断参加进来的新玩家，至此以及以后一段时间里，《白骑士物语一古之鼓动》的人气居高不下，也是白骑士物语最辉煌的一个时期。

救济

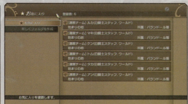
《白骑士物语》的联机在线模式运作得有声有色，参与的玩家越来越多。不需要月费便可以尽情享受的游戏体验，让很多玩家乐此不疲。随着时间越来越长，高阶玩家多数化，基本装备齐全的玩家也越来越多，更多的玩家开始挑战一些难度巨大的素材和装备，但这一类素材的出现率实在是低得可怕，有一些任务甚至打上一千场都无法得到一个，这严重打击了很多自首发就加入的玩家。于是这类玩家陷入了进退两难的地步：放弃，就意味着告别几个月下来的成果和所交的朋友们；坚持，绝望的素材出现率和早已厌倦的机械战斗又看不到前面的希望。2009年3月26日，也就是日本所谓的春季黄金周时期将要开始时，官方再次更新了新任务，而也就是从这时起，一个名为救济任务的新名词在白骑士玩家中流传开来了。

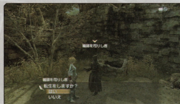


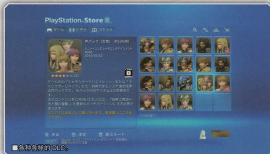
"迫り来る巨影"就是这个任务的出现也可以基本确定了以后古之鼓动的更新任务的基调，那就是之前所说的救济。这个任务与其他常规任务不同，BOSS战一次出现了三种大怪，所以过关的报酬时会出现该三种怪的素材，并且这些素材的出率也是非常高的，甚至说高得有些可怕。原本在常规任务里要打百余场的才可能会出的炎巨人魔眼、冰巨人魔眼、辉金块等等素材，在这个任务里有如路边的花花草草一样，只要去打就会轻松获得。而且这任务极其简单直接，一进任务就开战，十分直接，这对于缺这些素材的人来说是重大的福音。以太古守护者为例，过去要想打它的话必须去这游戏最复杂的任务"**ジャンク屋の欲**"去走最复杂的流程，这任务最快也得20分钟才能完成，慢的话可能还得半小时以上，并且该任务的太古守护者出素材极为困难，常常都是打了半小时半点收获也没有，不要说它的顶级素材了，就是最渣的素材都很难取得，十分打击玩家的信心。想想以前笔者为了打十几个太古守护者很一般的素材，苦苦打了一周这任务，其间的苦涩滋味真是无以言表。而后在"迫り来る巨影"任务里，只需三到五场便可打够之前我打了一周的素材，这真是有够救济的了。

有人欢喜有人就会忧，当众多玩家对"迫り来る巨影"带来的救济感动兴奋时，也有些人对此发出了不满的声音。更新了几天后，在官方的揭示板上有很多玩家纷纷提出更新这种救济任务对于曾经奋战过这些素材的玩家是很不公平的事情。有人反对，有人支持，这次更新似乎从单纯的救济成为了一个引人争议的话题。这种争论对于整个游戏的运营是有帮助的，毕竟对于Level-5来说运营一个在线游戏服务也是第一次，有很多需要学习的。所以，官方也很快对这次更新做了回应，称这次只是黄金周的福利，过后将会调整出率并且暂时关闭。这样虽然只是一时平息了争论，但是从此玩家们的心中就种下了一种观念，那就是以后所有素材都会出现救济任务。很多任务也因此成为了鬼任务，一个人也没有。果然，没过多久这个任务关闭了，而新的救济任务又开放了，素材出现率同样要高出常规任务很多。等玩家们开始慢慢习惯了救济任务，对应的常规任务便无人问津了，剩下的则只是那些暂时没有出救济任务替代的老任务了。自此《古之鼓动》的局面彻底改写了。

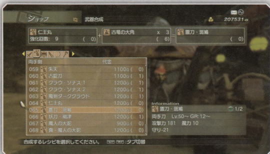








■各种各样的 DLC。



更新

不得不说，2009 年 8 月 24 日的这次大更新的确让《白骑士物语 古之鼓动》改变了很多，也让玩家十分满意，特别是战斗系统方面。战斗时基本的系统没有变化，但是更改了每种武器伤害的依存值，比如枪想要伤害高需要堆许多的守与器，片手剑的话则需要很高的强与速，这样该武器在使用时伤害值才会更高。虽然一通大改后，魔法师还是一如既往地最弱，但也只是相对的。因为整体实力有所提高，所以在组野队时经常会遇到魔法师了，这也从侧面说明这次调整对职业的平衡性有了大大地改善。当然这次的改变也不仅如此，比如增加了换武器后之前存的 AC 便会清空的设定，这等于是废除了以前战前拿枪存 AC、战斗时再换回重武器的打法。当然大剑武器组的存 AC 技能还存在，但对于没有存 AC 技能却要靠连招进行爆发性攻击的大斧武器则是致命打击。

伤害值的依存性其实对原本的强力职业没有什么太大的影响，却大大影响了几个曾经的弱势职业。比如枪和片手剑因为依存性的增加，其伤害力比起大剑与大斧也不会差多少，但因为枪的守十分高，所以就算游戏中最强的怪对他都无法造成太高的伤害。而片手剑则更过分，因为速的提高，所以其回避率与格档防御率变得奇高，可以回避大型怪的一切非必中攻击，对于必中攻击则会转换为格档防御，不仅受到地伤害变低而且还不会被打断行动和击飞，维持了战斗的连续性，甚至很多以前必须组队打的强力怪，片手和枪都可以直接单人挑战。这次的战斗模式的改动，可以说是十分成功的，至今玩家对这次改动也是持肯定态度的，因为当时真感觉一切都变了，组队时各种各样的武器，各种各样的装备，而不是千篇一律的一套装备一把武器。

这次大更新自然不会只有战斗系统的改变，更大的改变是增加了玩家的农场系统。玩家可以从 NPC 处购得一块土地，从此便可以进行开垦以及在工房里合成各种建筑放到土地上，发挥玩家的各种想象力，有把自己家建成美丽的庄园，还有把家里建成一个迷宫的。而这个农场系统也不仅仅只有观赏的作用，更有其强大的实用性，为了建设更好的农场，玩家还需要在各地招收 NPC 角色，让他们在农场里帮忙，根据所住的 NPC 和摆放的建筑的不同，农场的属性会发生变化，这一变化会使农场商店里所贩卖的素材发生变化，而且农场的采集点每次的收获也会变好，就这样农场成了买一些简单素材的场地，而且也成了可以挖矿的场所。自己的农场建好后，还可以将其上传到服务器，这样其他玩家也可以进你的农场享受你建设的成果。

除此之外，在线模式的核心 GR 等级也提高了三级，而这三级的作用就是让玩家不断完善农场。农场的作用只是观赏或者是买一些不算重要的素材吗？当然不是了，其最重要的一点便是大更新增加的几套新装备都需要通过建设各类最高属性的农场才能获得。就这样把各种新要素，新装备都和农场挂钩，而且建设农场和买相应的新装备素材都需要大量的金钱，还同时把之前一直作用不大的游戏里的金钱充分利用了起来，真可以说是绝妙的设定。

通过这一次大更新，《白骑士物语 古之鼓动》的整体素质立刻有了提高，很多玩家也感叹到，如果 1.00 时就是如此那该有多好。另外需要再提一下的便是，这次大更新后，官方也正式上架了游戏里的收费项目，那便是可以在 PSN 商店里购买一些农场里的插件建筑和不同的地皮，来更加丰富自己的农场。之后的官方统计也显示，这些不断推新的 DLC 农场插件的确赚到了不少钱，而且这样也不会让不购买的玩家产生不满的情绪，这也为以后 L5 官方更加熟练得推出各种 DLC 做了一次成功地试水。

自这次大更新后，《白骑士物语 古之鼓动》再就没有太大的变化了，剩下的也就是不断地更新有着“蓝素材”的任务，外加新套装备和武器。随着更新越来越少，越来越没有大变化，玩家们大多也意识到了《古之鼓动》将要结束了。大更新后的一个月，所有白骑玩家所期待着的续作消息终于来了，2009 年 9 月 23 日的东京电玩展上《白骑士物语 光与暗的觉醒》公布了，这就是真真正正《白骑士物语 古之鼓动》的续作，虽然只有短短一段动画，但对于白骑士现有的将近十万的在线玩家来说，这是一个天的好消息，他们对大更新的满意也使他们认为有了这一供的经验，续作会做得越来越接近他们心中理想的“白骑士”。之后 10 月 8 日，《古之鼓动》的 EX 版发售。2010 年在 4 月 15 日更新了最后一个任务后，《古之鼓动》的时代便正式宣告结束了。

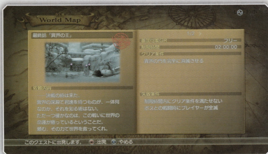

▲农场建造的画面。

光与暗的觉醒

续作

有了前作的玩家基础以及口碑积累，Level-5 也有了更成熟的制作经验，所有人都相信这一续作必然会比前作更优秀。而且从前期各种杂志的情报和视频试玩的实况来看，游戏的宣传和制作都是冲着在线联机模式来的。毕竟经过了上一作的洗礼，不管是玩家还是单纯的看客，也都对《白骑士物语》是个相当侧重在线联机的游戏达成了共识。不过游戏还没发售，新作《白骑士物语 光与暗的觉醒》便掀起了风波，而这场风波并非发生在日本本地的白骑士玩家圈中，而是发生在了华人的白骑士玩家圈中。

事情的起因是这样的：为了打击二手游戏的流通，SCE 想出了一计新招，那就是给《光与暗的觉醒》加设了联机专用的验证码，想要在线联机就必须在 PSN 商店输入这个在游戏中自带的验证码，而这个验证码一旦使用便强制地绑定用户的 PSN，这样二手用户便无法直接开始联机游戏，只有重买一张新游戏或是再去 PSN 商店另买验证码。这对于日本玩家基本没什么影响，但对于海外玩家则产生了不良影响。因为海外玩家大多是在自己所在地的服务器玩的《古之鼓动》，特别是华人玩家，有将近一半是在港服或台服玩的。而如今现在这样只有在日服上才可输入验证码，也就是说只有在日服才可以联机游戏，那些在港服或台服的《古之鼓动》的存档便无法继承到《光与暗的觉醒》，等于《古之鼓动》的成果必须全部放弃。尽管就算继承也不会有太大作用，但那也是玩家一到两千小时的战果，也包含了玩家一年半多的的辛酸，很多无法放弃这些成果的玩家还写信询问官方，是否有别的办法可以避免，但得到的却只是冷冷的官方回答："请用日服 PSN 进行游戏。"伤心，放弃，最终部份非日服的玩家选择了放弃，《光与暗的觉醒》还没发售就先失去了一批客户，这也预示了这一作必然不会在销售成绩上超过前作了。



▲剧情任务的最终话。



2010 年的 7 月 8 日，《白骑士物语 光与暗的觉醒》如期的发售，并且在前一周的《FAMI 通》上取得了远高于前作 29 分的 34 分评分，这的确是给期待已久的玩家吃了一颗定心丸。游戏首周销量是 17 万出头，能取得这一战绩已经很不错。《光与暗的觉醒》的宣传卖点要比《古之鼓动》多得多，毕竟《古之鼓动》所积累下来的玩家基数是不容忽视的，再加上这一作还包含了《古之鼓动》的全部内容。这次不仅会交代故事的完结，最重要的在线联机模式会再强化，而且竟然可以六人同时进行在线任务，更重要的是玩家的自创角色终于也可以在战斗中变身为骑士了！这真是圆了所有白骑玩家从 2008 年 12 月 25 日起一直都在作着的一个梦。各种各样的宣传，要素，都表示着《光与暗的觉醒》会有着不输于《古之鼓动》的销量表现，但结果却总是让人吃惊，这作最终累积销量只有 25 万，比起前作的 34 万多差了将近 10 万，而且后来推出的廉价版销量也远不如前作的 EX 版。原因为何呢？其实原因很简单，当玩家实际玩到游戏之后才发现，《光与暗的觉醒》与其说是续作，不如说是前作的补完，说得更难听点就是一个大型的更新补丁，再加上后期 Level-5 官方对这作的更新态度也远不如前作认真，这也极大地影响了后续销量。

进化

比起前作来说，这作的剧情多少有了些起色。剧情开始有了一定的曲折性，还加入了现今流行的穿越要素。可能是因为剧情到了完结部分，让人振奋的桥段也越来越多，特别是最后大决战处的剧情突变，更是出乎所有人的意外。故事的内容自然是接续前作，黑衣组织建立了新生依修雷尼亚帝国开始对世界各地展开了侵略，由雷纳德为首的主角一行人则在各地阻止帝国的野心。在经过三次穿越和使最后一个骑士月姬复活后，各国联合与帝国在海上展开了大决战。最终在空中要塞内部，五名骑士齐集迎来了故事的结局。

画面与前作相比进步不算大，但几个新地图表现明显要强于前作，玩家的视角也越来越开阔。不过令人失望的是，因为这款号称新作的《光与暗的觉醒》新增加的地图，算上以后的各种更新竟然不超过六个，而很多新增的大怪也都只是已有大怪的染色版，玩家大多时间还是在老地图和前作中已打了数千次的怪物们展开战斗。因为这种不算厚道的制作态度，让《光与暗的觉醒》有了只是个大型更新补丁的叫法。音乐和声优方面变化不大，主题歌


▲剧情任务的过场。



▲《古之鼓动》的最终 BOSS 黑骑魔神。


▲《光与暗的觉醒》的最终 BOSS。



则变成了飞兰演唱的《战场盛开之花》，这首歌更富有激情，在玩家群中也得到了肯定。

战斗系统则是远超前作。乍一看本作的战斗系统和前作无大区别，但细看下来就能发现和前作比起来的确优秀了很多。首先游戏的节奏更快，收拿武器更加快速，人物在出招后动作施行时行动圈便开始转动，这样人物的动作更加连贯，战斗的节奏也快了很多。而更大的变化还是每个武器职业的招术变成了消耗MP，这样使得很多前作不便使用的大威力招数成了战斗时的主力招数，而且还增加了各种各样的被动技能和辅助技能，有消耗MP，有的消耗AC，这样战斗时为了赢取最后胜利，玩家们便会尽使各种招数，战斗过程多样化，战斗的乐趣也大大提高。而且因为各种大威力招数的便利使用，以及存AC招数的取消，加上AC有了更多的作用，使得前作的战斗核心——连招变得不算很重要，只有有着爆发性攻击力的职业才能在BOSS倒地时对着其最弱的部位以一套高AC的连招对敌造成绝大伤害。

职业方面这次每种武器都有其所擅长的招数，根据不同的怪使用对应的招数才能更快制胜，相反对大怪使用其所耐的招数则只能事倍功半。与前作全部职业强调输出比起来，这一作的职业区分很大，大斧大剑负责强力输出，有着各种增强攻击力的招数，武器攻击力也大；枪负责吸引火力做盾，有着多样的防御化招数，能装备盾而且存AC要强于其他职业；弓负责辅助，因在这代战斗的难度高于前作，所以和前作那样身上不带药是不可想象的，而弓手因为有着强化使用道具等技能，所以成了队中不可缺的存在；法师虽然在前作一直弱到了最后，但这一作明显强化了很多，不仅魔法威力增大，而且法师使用魔法在唱速和消耗上的优势也都远高于其他职业；片手剑作为前作末期的最强职业，这作的地位不算好，虽然可以兼做输出，拉敌，法师等多种分工，但都无法做到最好，这虽然是一种遗憾，但也是一种特色。

不过尽管官方试图将各种职业明显分工，但结果却总有些偏差，比如枪因为防御技能提高幅度不高，使得其基本起不到拉怪的作用；大剑因为最大招动作缓慢导致攻击节奏低下，也使很多玩家放弃使用；反倒是弓手因为各种技能都很强力，因此成为了最强力的职业。之后官方也根据这些问题做了多次改动，最终使大剑重新成为输出的重要职业，枪拉怪更加强力，而到现在强化最大的还是法师，现在的法师不仅是辅助能手，魔法输出比之前更为强力了。只有片手剑因为强化幅度不大，而处于最尴尬的地位。当然尽管还是有一些不平衡，但每个职业都还是可以使用的，不会出现前作那种某几种职业完全没人用的情况。

战斗系统另外一大变化便是玩家的自建角色可以变身为骑士了。玩家的骑士和白骑士，黑骑士等不同，需要玩家不断合成骑士装甲和武器才能更强力。虽然骑士的攻防可能比不上某些极品装备在身的玩家角色，但因为具有各种特性，使得在越难的任务里，骑士的作用就越重要，甚至决定胜败与否都看队中骑士的表现。六人组队，战斗系统的多元化，以及高难度任务的推出，都使这一作的可玩性大大提高。游戏中有很多十分强调配合的高难度任务，让玩家们大呼过瘾，这种战斗是玩家们在前作体验不到的，也是玩家们一直以来寻求的。尽管还是有一些不尽如意，但总的来说，让玩家感受到组队配合的乐趣。







变味

和前作一样，联机在线模式也是由GR等级构成，这次的GR等级比前作最后整整多了两倍，GR30才是最高，而且这还包含了前作绝大多数任务。GR30上限，包含两作的任务，看这个谁都会相信这作的内容绝对丰富，但真等玩家开始涉足这部分时，发现一切感觉变味了。因为虽然有30级GR，但实际上这作专有的任务相当少，最早时竟不足20个，而且前作的任务还无法六人联机，无法变身，根本无法用新的系统去体验。基本而言，前15级提升很快，但从15级起提升就变得很慢，不仅任务结束后得到的GR点少，更是因为想要联机刷GR都找不到人。造成这样的原因就是因为15到20仅有五个新任务可以玩，而且当得知很多武器直接可以在以后的古都里的宝箱中开出来，就更没有人像前作那样稳步刷素材了。

大部分玩家本作采取了极端的突击刷GR方法。这种极端的方法得益于“砂尘の攻防战”任务。只要完成这任务的第一场战斗就有可观的GR点入手，而且时间短，再配合上DLC的GR点提升卷，只要坚持努力可在一周内刷上一千多场升到GR26，到了26就可以进行所有的任务，还可以用这作新加入的宝石钻系统换取一身GR26的装备，再开始在线模式的旅途。因此初期很少有人在线联机，绝大多数的人都在单机刷GR，实在受不了这种极端枯燥的玩家便放弃了。之后，就算是官方更新修改了这任务打一场过关所得的点数和宝钻数量，还是有大多数玩家选择不升级版本单机刷，直到以后更新加高了任务完成后得到的GR点数，这种情况才略有所改善。就这样因为GR任务安排的欠妥，游戏初期显现出来的冷清甚至还比不上前作的后期。

スプリガンスカートU
脚装備 Lv.80～ GR:26～
防御力 149 魔法防御 19 +6
HP+55 MP+29 強さ+12
フリストクロークG
胴装備 Lv.80～ GR:25～ 専用
防御力 131 魔法防御 49 +6
MP+39 賢さ+18 精神+17

▲曾经强力无比的鉴定装。

那么，等到玩家们纷纷刷完GR后，各个任务会热闹起来吗？答案是不会，因为刷完GR玩家们又陷入了另一个怪圈。这一作通关了后，地图上会多出一个古都，共11层，每层都需要相应的GR才能进入。古都里几乎有着所有的大型怪，而且都是前作所没有的第四阶段的强力怪，掉落的也都是做顶级装备所需要的最上级素材，再加上这作素材的出率基本要高于前作不少，所以有需要完全可以在古都内刷便可以了。这样，仅有的另外几个新任务便几乎无人问津。虽然30级GR是最高，但不管是任务还是装备都是26为最高，而且当玩家看到26级装备时都是失望大于兴奋，因为这些号称最强级的装备不仅样子大多数都是前作装备的染色版，就连性能也无法让人满意，这顿时让人丧失了要做这些装备的欲望。更何况这时的鉴定装备更为强力。

何为鉴定装备？这是这作新加的一个系统，就是在某些任务结束，会有一定几率得到问号类的武器和装备，拿去鉴定就有可能得到一件性能随机的装备或武器。尽管靠任务过关得到鉴定装备的几率很不高，但在古都每层内的宝箱得到的概率却相当大，而且在古都的7～10楼得到的GR 24、GR 25的鉴定装备性能远超过最高的GR 26装备。于是大批大批的玩家参与到了开宝箱的运动中，根本就没人去刷素材，仅有的一些刷素材做装备的玩家通常得在任务里等上大半天才能等到人，这样还经常得受到热衷于开宝箱的玩家们的取笑，认为这是在做无用功。开宝箱运动达到顶峰时，有的玩家全天都在开，组队开，开完就退，乐此不疲，为了一身性能以及样子都满意的鉴定装，开了千把小时的玩家都大有人在。这时，整个游戏的运转完全偏离了轨道，整个服务器组队打古都以外任务的人少之又少，大部分玩家除了开开开，就是在单机刷GR。极为不妥的各种安排，使得联机在线模式变得十分尴尬，人气大量滑落，甚至不如前作晚期，后续无力，离去的玩家越来越多，新加入的玩家越来少。为了中止这种现象，官方也做出了相应的对策，虽然最终这一系列对策结束了这种开箱团的现象，但同时也使这些现阶段封盘的玩家永远地离开了白骑士物语……



■和朋友一起任务。

坚持

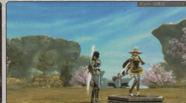
游戏发售一个月后，官方就推出了新任务新装备更新的活动，每个月更新两次，每套都是新的造型，并非染色，可以说是诚意十足。需要“蓝素材”的任务再次启动，任务的难度也是可以满足玩家们的要求。至于装备的性能嘛，虽然要比常规的GR 26的装备强一些，此时还是无法与鉴定装备相比。更新任务越来越多，新装备新武器层出不穷，且性能也越来越强，但是仍无法取代鉴定装备的地位。不断增多的更新任务慢慢将打素材的工作从古都中脱离了出来，追求合成装备的玩家开始组团打新任务。随之而来的一个问题便出现了，那便是很多更新任务，一旦过了刚出这段时间就无人光顾了，原因就在于新装备彼此之间性能差别不大，往往没几周，之前刚做好的装备便被取代，这样的恶性循环使得原本难以组队的情况更加严重。

2011年的4月7日，官方的1.11更新补丁增加了强化15段的更新，这使得合成装备基本具有了超过鉴定装备的能力，但因为所需素材并不少，又进一步拉开了老玩家和新玩家以封盘玩家的距离。6月2日，1.12的更新再次将强化段数加高到了20，这下子合成装备已完全超过了鉴定装备。自此游戏的主流从开箱终于转成了打任务打素材，但因为这强化20所需要的素材数量极大，一些平时没有积累素材或者已在开箱中花费了千于小时的玩家难以跟上进度。再往后这种情况也变得越来越严重，不断推出的新装备，能力重复性高，使那些打算复出的玩家望而却步，毕竟看到无法追赶的差距，任何人都会掂量一下的。

不知道是不是因为SCE和Level-5关系僵化所致，8月25日的1.14更新竟然提高了GR等级的上限。之后的9月8日，首个GR26以上的任务也相应推出。从该任务来看，所谓的GR26以上的任务根本就不比26的难度高，虽然过关有时可以得到26的鉴定装备，但是这26的鉴定装备在强化20的装备面前是无任何作用的。9月22日，最后一个受到好评的任务“暗き世界から来たる者”以及其专属的装备更新后，代表着最早的一批更新策划已全



▲雕像的收集。



▲将雕像放在农场里。



▲进入工会得到工会币。

部放出。紧接着，玩家并没有像之前那样在杂志或网站上看到新更新的策划消息，而是看到了相继而来的那些高 GR，内容凑数的任务，并且随之而来的新装备也都是之前已有装备的染色版。慢慢地 GR 上限又被拔高，现阶段 GR 上限已高达 50，想要升上去所要花费的时间可以说是不可估量。面对着高高的 GR 等级，染色的装备以及相近的能力，所需的大量素材（尽管这代素材出率要高于前作，但所需的顶级素材都是 20 或 30 的数量起步）还有那两周一更新的频度，让所有玩家都透不过气了，往往刚刚做完这套，下一套就来了，而且这套所需的素材还没有打好……

除了不断更新新任务新装备，官方也试图用其他的新系统来丰富游戏内容，现阶段成为游戏核心的工会系统就是之一。这个工会和我们常说的 GR 工会不同，是真真正正由在线玩家组成的工会。想组建工会必须有玩家去 PSN 商店购买能开工会的卷，开启了后，其他玩家便可以加入，每个工会上限会员数是 250 人，会员也可以选择退出再加入其它工会，会长也可以选择解散工会。每天工会会派发 3 枚工会币，会员使用这些工会币进行任务会得到相应的工会名声点数和工会宝石。工会名声点用来决定工会的排行和工会升级用，越高等级的工会功能越多，排行在前十名或前二名的工会官方还会给出相应的奖励，比如练珠系统就是和工会挂勾，在工会便可以买多种类型的练珠。（可以直接整体改变玩家服装造型的饰品装备，在工会以及与 PSP 版《白骑士物语 教义战争》联动可以获得）工会宝石则是可以在工会进行合成的必要道具，工会合成可以合各种素材和装备，列表随着工会等级和排行增加，并且合成现阶段最强武器——真王系列便是要靠工会合成里的“真理之器”，现在玩家们加入工会并使用工会币得宝石成了现在的主流玩法。工会系统的出发点是好的，但一将玩家们分出派别，由此暴发的矛盾便很明显。工会系统初期，曾因为爆发出可以无限刷工会币的 BUG 事件，而造成了数个大型工会解散，在那次事件中受到伤害的玩家也因此离开了这个游戏。之后更是因为争夺名次的白热化以及工会等级越来越难升，使得工会数量慢慢减少。直到现在，围绕着工会，每天都会有各种矛盾事件的发生，据说 SCE 也曾因为这个系统和 Level-5 产生了分歧。

和工会系统差不多同期出现的还有雕像系统，这个正如其名字那样，可以通过花 100 宝石钻或者 100 日元在合成所随机制造雕像，当然花 100 宝石钻需要等待 1 小时，100 日元则可以立等可取。雕像都是游戏中各种怪和人物的造型，十分帅气，使得所有玩家都热衷于收藏。这个雕像还和农场系统挂勾，将造好的雕像放到农场不仅可以美观还可以再进一步增强农场的属性，使这里可以买到和采集到更多更好的素材。雕像不是一次性全部放出，而且分期放出，至今已开放到人物雕像的第 12 弹，将这些雕像全部收集齐也成了现在玩家所追求的一大要素。

大概是觉得本篇故事不够充足，从 2011 年的 3 月 10 日起开始更新所谓的剧情任务，这类任务和其他所更新的任务不同，内容是以剧情为主，一共分为十话，至到 8 月 10 日才全部更新完成。这个追加故事的内容主角是玩家的自建人物，是以本篇结束后玩家自己和几名 NPC 人物一起探寻骑士以及异空间的来源为主。这些任务中还会出现新的地图，新的敌人，并且在完成后还会得到圣王的练珠，可以随便设定自己喜欢的造型的究级练珠。尽管这个所谓的剧情任务的剧情不算太好，但追加的内容还是很丰富的，可惜就是完结的有些早，新地图也还没多加使用就完结了。

其实《光与暗的觉醒》算上后来更新的内容比起《古之鼓动》要多的多，也要优秀很多，但人气反而不如《古之鼓动》。原因为也很明显，毕竟到了 2010 年各类联机游戏越来越多，《白骑士物语》无法在其中独占鳌头，官方对在线模式的安排策划也十分差劲，白白浪费了各种资源和为数不少的用户群。在 2CH 的 RPG 版，《白骑士物语》的贴子自初作发售起便一直高高在前排，每天都有不少回复，可见作品的用户群着实不少。更致命的是自从 2011 年 10 月起官方的更新越来越敷衍，而从2010年年底PSP新作《白骑士物语 教义战争》公布开始，Level-5 已将作品的整体版权全部移交给了 SCE，Level-5 后面只是将已有的各种策划完成。到了 2011 年 10 月，之前的策划全部完成后，剩下的就只是以敷衍的更新将游戏维持下去而已了。现在根据一些已放出的情报来看，《光与暗的觉醒》会持续到今年的 9 月，至于以后如何，是会接着出现新的大更新，还是停止更新等待传说中的 3 代，目前尚无人得知。

周边



▲《多古玛战记》的漫画。

2011 年 2 月 3 日，《白骑士物语》版权移交后的新作《白骑士物语 教义战争》在 PSP 上推出。该作的故事讲述了前两作 10000 年前教义战争时的故事，但与主线关系不大，可以当成是一个挂名的另外的故事。至于销量方面，因为是在 PSP 上推出，有一些先天的优势，但因为整体素质不行，也只有不到 7 万的成绩。甚至很多白骑士玩家对这作的印象就是从网上下个该作的完美存档可以和 PS3 版联动得到一些练珠，仅此而已。

关于讲述 10000 年前的故事，还有佐藤夕子画作的《教义战争》的漫画，虽然名字相近，但和 PSP 版不是一回事儿。这部漫画在《古之鼓动》时代便开始在官方网站连载，后来以上下两本公开贩卖。这个讲述的则是真正的 10000 年前教义战争以及五骑士的故事，也讲述了最后帝国是如何灭亡的，这漫画的内容就连后来的《光与暗的觉醒》也使用到了，是真正的前传。

其他周边方面，《光与暗的觉醒》，《古之鼓动》也都有自己的攻略本和音乐 CD，在 PSN 商店里也曾贩卖过《光与暗的觉醒》的电子版攻略，现在共有两期，为了吸引玩家购买还限时增送一些小装备。众多周边中最受好评的还是在 2011 年 7 月 11 日发售的《白骑士物语 公式设定资料集》，该书全面地收录了白骑士物语的各种设定资料，不管是文字的还是图片的以及那些未使用的废弃的设定，内容十分充足。为了促进这本书的销量，官方还在书中附录了 5 把最强骑士武器设计图的下载码，这 5 把武器是当中无愧的最强，其中有几把武器拥有了后，绝大部份任务都可以轻松通过，可以说是威力无比，就算是在推出了接近一年的今天还是始终保持着最强的地位。

结语

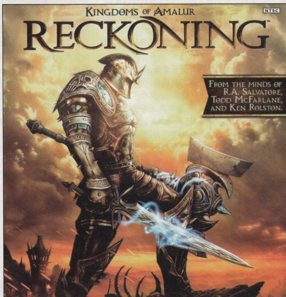
“《白骑士物语》系列”到今年年底就有四年历史，这是个让玩家既爱又恨的游戏，玩家们和它一起跌跌撞撞地走到了今天。看看现在，游戏的人气已滑落很大，不管是玩家还是官方的热情都将要跌入谷底，真是无法预测 9 月之后这游戏将会何去何从。想要不断增加内容留住玩家，但却慢慢把坑越挖越深，跳进去的人无法自拔，将要跳的人望而止步……当游戏变成了负担，这就是自从 2011 年 9 月后，官方不作为的凑数更新所带来的现状。小道消息称《白骑士物语 3》已在开发中，是由 SCE 操刀在 PS3 和 PSV 上同时推出，但是玩过《白骑士物语 教义战争》后，又不禁对游戏的质量有所担心。当然了，就算是现在《光与暗的觉醒》还是保持着一定的在线人数，新人还是有的，只是能坚持下来的不多。假如你想要试一试这个现在 PS3 上在线人数最大的大型联机在线 RPG，也可以入一张廉价版尝试一下，只要摸透了哪些任务常有人在，并且有几个高 GR 的朋友可以帮助，还是可以玩得很快乐的。不管 9 月后会怎样，作为一个《白骑士物语》的老玩家，一个从首发坚持到现在，且还会坚持到最后的玩家，我祝《白骑士物语》一路走好。

游戏评台 GAMER CRITICISM

4月相较掌机市场，家用机方面算是个淡季，还有每年的另外一个淡季大概集中在7月，这些以前忽略掉的内容自从自己做了编辑以后被逐渐开始重视起来。不过相信随着两大展会E3和TGS的到来，公布的游戏会越来越多，玩家的行程会越来越紧，钱包也会越来越扁。(笑)言归正传，最近几个月可谓是真正的美式RPG月，《大地王国》、《质量效应3》、《巫师2》。随着新一期《X360专辑》制作计划提上日程，这可苦坏了做攻略的同事，要知道这随便一款就有最少30页的内容可以制作，相信这么多的内容，他想死的心应该有了。

伟大的RPG史诗
大地王国 罪与罚
Kingdom of Amalur：Reckoning

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 角色扮演 发售日 2012年2月7日



属于动作游戏的那部分

如果玩家在看别人玩一款关闭了显示伤害数字的《大地王国 罪与罚》而误认为这是一款美式动作游戏，那我丝毫不会感到意外。

不是吗？砍杀时候厚重而爽快的手感；被敌人包围时候风骚的那一滚；普通攻击和魔法攻击的连招组合以及放保险一样的罪与罚模式，如果你装备再得当一点，然后跟大家说你玩的是《黑暗血统Ⅱ》，我想会有人信的。

美式RPG虽然历来注重动作，玩家可以在战斗中自由移动、自由攻击、自由使用技能，但是本质还是双方面对面站着你一刀我一刀，敌我双方的动作判定都比看上去宽松得多，伤到你的有时候不是刀剑本身，看起来更像是掌风剑气。有时候明明跑开了敌人的攻击范围，我们还是惨叫一声身上掉下一堆数字。所以很多玩家会选择堆装备堆能力站着跟敌人硬拼，因为判定框你自己是看不到的，既然再风骚的跑位都不能保证100%躲开敌人的攻击，那我还是硬扛吧。

但是《大地王国 罪与罚》是不一样的，虽然敌我双方的攻击判定没有纯动作游戏那么严格，但是比"飞花摘叶皆可伤人"已经好了很多，我们的攻击动作随时可以用翻滚取消，在战斗中形势不妙就地一滚就可以脱离险境。普通攻击每一下都有不同的性能，甚至在游戏中我们可以使用动作游戏中常用的"挥空连击"，几招砍空气之后用合适的招式击中敌人。只要你技术出众，完全可以把敌人玩弄于掌股之间。

值得一提的是本作强到影响平衡的罪与罚模式，一般的美式角色扮演游戏是通过大威力AOE或者短时间超强BUFF类技能作为逆转局势的手段，而用通过进入另外一种系统设定的模式来翻盘基本上只有动作游戏才会那么做，比如大家熟悉的"《战神》系列"中的爆气模式，因为动作游戏的角色大多无法通过提升自己的基本能力（比如攻防血）来让自己的实力有本质性的提高(有些虽然可以提升，但是如果一款动作游戏可以让你全程拼血拼过去，那也离失败不远了)，在困难的时候就需要用一种短时间的无敌手段来脱困，反之角色扮演游戏的核心就是通过提升基本能力让自己的实力有飞跃性的提升，如果玩家还能进入这种无敌模式的话很可能将战斗演变为单方面的虐杀，技能搭配和能力组合将不再有意义，即使是"《上古卷轴》系列"中的龙吼术也绝没有罪与罚模式这样逆天，所以我们可以将罪与罚模式看成是本作向动作游戏靠拢的地方。

本作的敌人设置也比较有意思，敌人的AI完全是按照动作游戏的标准设置的，所以你也必须用动作游戏的思维来对付他们。HARD难度下想靠堆能力来一路碾压敌人几乎不可能，还是老老实实地玩我们的"动作游戏"吧。



属于角色扮演游戏的那部分

如果说动作游戏的部分是实用性为主的大刀，那么角色扮演部分就是精巧的花剑。

说了那么多，归根到底本作还是一款角色扮演游戏。相当于职业的七类宿命卡片、三种战斗风格带来的三种完全不同的技能树、各种非战斗类技能（包括炼金锻造贸易口才开锁等等）以及丰富多彩的装备都让你在战斗之外无时无刻不感觉到是在玩一款角色扮演游戏。

不过在很多方面我都能明显地感觉到制作人的动摇，比如后期战斗中还是不可避免地出现能力压制，装备和能力影响动作这个设定本身很好，但是在各种极品装备的堆砌下任何技巧顿时失去了意义，早期的敌人我们很难一套消灭，也很难砍出硬直，但是后期无论体型多巨大的敌人都能死在硬直中连动也动不了。如果极品装备极其稀有也就算了，偏生后期极品装备出得跟药水一样勤，让人怀疑是不是当时游戏测试的时候前来测试的玩家抱怨后期战斗太难。但是现在的问题明显是太简单了……还有前面提到的逆天的罪与罚模式，一旦发动连BOSS级的敌人都只能俯首称臣，比如那个颇具气势的德伦，三连斩、蓄力斩、冲斩……眼花缭乱的攻击让你防不胜防，但是罪与罚模式一发动，战斗几乎在瞬间就以一种极其简单粗暴的方式结束了……

值得一提的还有最终BOSS战，这场战斗，打个比方，比如你在玩《星际争霸》，你用了一个小时爬科技树，攒满了一支巡洋舰舰队冲到敌人家里发现对手居然只有十多个刺蛇的时候，那是一种什么心情……是的，凑够最强装备之后最终BOSS战基本上就是在走过场，不知道别的玩家是什么感觉，反正我有点失望。

我不知道加入丰富的动作游戏要素是不是角色扮演游戏将来的发展方向，但我只知道《大地王国 罪与罚》很好玩，如果能更加精雕细琢的话，它一定可以进入角色扮演游戏名人堂，所以我很期待它的续作。

期待度 ♥♥♥♥♥ 点评人 金馆长

惊心动魄： 战斗前一时大意忘记买补给品，被重甲巨人领着一批杂鱼围攻，眼看左支右绌就要跪倒在地，我一咬牙一跺脚一个翻滚滚到了重甲巨人身后摸出双短刀迅雷不及掩耳盗铃响叮当之势干掉两个敌人，罪与罚模式发动，瞬间，世界清静了……

从"新"《Love Plus》到"Bug Plus"

新 Love Plus

NEW ラブプラス

机种 3DS 厂商 Konami 类型 模拟育成 发售日 2012年2月14日



从 2009 年开始，有这样一款作品改变了恋爱养成游戏的历史，它让玩家和虚拟的角色有了互动交流，它将玩家的游戏过程放之于真实的时间，它的名字叫做——《Love Plus》。早在 3DS 横空出世之初，无数人便幻想《Love Plus》的续作在这款新奇的掌机上到底能实现何种空前绝后的恋爱游戏体验，无论是 3D 立体显示还是陀螺仪或是触控面板和麦克风，3DS 的硬件平台对于《Love Plus》实在是太过契合，再也没有比它更适合的土壤，值得期待的进化太多太多。

改头换面的"NEW"《Love Plus》—



《新 Love Plus》来势汹汹，K 社敢于推翻 NDS 前两作的引擎和构架，从画面到系统完成了从零开始的重新制作，这份勇气与诚意令玩家侧目，对得起"新"这个名字，也值得 FANS 从最初预定的秋季发售等到 12 月 8 日再等到来年的 2 月 14 日……嗯，本应是这样。

撇开显示方式以及人设、画面这些表面上的进化，游戏玩法最大的体验来自与真实时间契合得更加紧密的事件触发系统、强大的语言识别以及面部辨认系统、对应陀螺仪的自由视角以及丰富多样的 AR 摄影玩法，加上各种庞大的隐藏细节，游戏的数据容量达到了史上之最。《新 Love Plus》中的一些游戏概念可以说已经超前于当今现有的电子娱乐方式，这些创新也必将能给未来的同类游戏给出积极的启发。



成也萧何败萧何—

衡量一款游戏作品是否成功，当然要看市场和玩家的反馈。《新 Love Plus》赢在了游戏概念、赢在了宣传和推广、最终却败在了关键的游戏品质之上。Konami 显然对产品质量缺乏严密性和审慎的态度，并且在发现已发售的游戏出现众多 BUG 之后，也没有采取及时有效的应对措施，既损害了消费者的利益，同时更是对辛苦经营的游戏品牌造成了难以挽回的影响，这样的结果是大家都不愿意看到的。

《新 Love Plus》给我们带来了太多惊喜与意外，也改变了玩家的生活以及传统游戏的意识形态，不过遗憾的是，它却因为自身的原因过早地从我们的眼前退场。惋惜之余，我们也希望《Love Plus》能再次以崭新的姿态重新振作，我们愿意为此声援到底。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

BUG 时刻：本作的 BUG 虽然确实多得有点离谱，但也并非一定会影响玩家的游戏流程。以笔者本人每天开机的亲身经验来说，或许玩家在游戏中遇到的大部分 BUG 都是些无关紧要的问题，但这些问题实在是比较低级，以致令人啼笑皆非。

当连续体验型活剧遇上游戏性

阿修罗之怒

アスラズ ラース

机种 PS3/X360 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2012年2月23日



《阿修罗之怒》自公布以来就受到不少动作游戏爱好者的关注，在公布之初，虽然游戏内容尚未明朗，但这样一部以佛教题材为蓝本，融合夸张的演出手法的"燃"系动作游戏可谓赚足了眼球。但游戏实际发售后，市场反响却远远未达到市场与玩家的预期，看大于玩的设定受到多数玩家的诟病，就这样一传十，十传百，最终使不少未曾实际接触本作的玩家望而生畏，错过了这样一部超燃的体验型活剧。

体验过《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2》的玩家都能深刻地感受到 CC2 社在视觉表现效果方面的造诣之高，而《阿修罗之怒》就是将这些让人振奋的视觉表现效果作为主打串连而成的一款游戏，在绝佳的视觉效果演出的同时，游戏刻意地借鉴了动画的剧情推进方式，在每一章节后留足了悬念，让人欲罢不能！

相信有不少对《阿修罗之怒》持反对票的玩家是由于试玩了官方早早放出的游戏 DEMO，而那两段 DEMO 非但没有将游戏的优秀一面充分表现，反而将游戏"只有 QTE"的错觉灌输给玩家，可谓是极其失败。虽然游戏的很大一部分都被 QTE 所占据，但这些 QTE 却正是游戏的一大亮点，相比那种粗制滥造影响游戏节奏的 QTE，《阿修罗之怒》的 QTE 与游戏过场浑然天成，将玩家与剧情形成了一种连锁，使玩家在更大程度上投入剧情之中，而这种体验绝非普通游戏的过场剧情所能赋予的。

《阿修罗之怒》虽然在互动体验上亮点十足，但既然游戏定位为动作游戏，难免会被人用动作游戏的标准来衡量，客观地说，本作的系统部分确实是一大缺点，既没有成长系统，也没有丰富的打法研究价值，虽然敌人种类众多，但掌握打法后也毫无难度，从头到尾玩家只需要想尽办法令怒气槽蓄满，推进到下一个剧情，气槽系统虽然丰富了游戏的玩法，但这样的设定注定无法讨好那部分重视游戏性的玩家。幸好奖杯 / 成就设定要求打出各种高评价，而本作的评价设定也相对严谨，这在一定程度上加深了游戏多周目的价值。

正如宣传口号所述，作为一部"连续体验型活剧"，《阿修罗之怒》无疑是成功的，其任意一个章节表现力的高度是其他大部分游戏整个流程都无法触及的，这也代表着一种创新的游戏模式，但正所谓众口难调，本作在游戏性方面明显无法满足核心玩家的需求。但即便如此，这样一款"一周目无敌"的游戏仍值得所有热血玩家去尝试。



热血度 ♥♥♥♥♥ 点评人 伽蓝

囧囧时刻：游戏无处不显示出其标新立异，比如某章节完结竟然弹出制作人员表以及厂商 LOGO，让人误以为已经通关。游戏的评价系统也相当奇葩，无伤、最速等传统动作游戏评价要素竟然并非获得高评价的关键，有时想获得高评价还得故意被打。最后不得不吐槽一下断臂无数却又转眼复原的阿修罗，你的自愈能力到底有多强啊？

与众不同的无双

海贼无双

ワンピ-ス 海贼无双

机种 PS3 厂商 NBGI 类型 动作 发售日 2012年3月1日

《海贼王》是《少年 jump》上最受欢迎的一部热血漫画，虽从连载至今已推出过数款游戏，但还是首度无双化，自然受到不少爱好者的关注。说实话，本人并不是一名《海贼王》的忠实粉丝，顶多只能算是一个会每周追着漫画的读者。平心而论，从动漫改编游戏的角度来看，本作的表现还是相当不错的，原作的场景、剧情都得到忠实还原，甚至登场角色的一招一式也尽量贴近原作，让原作粉丝大呼过瘾，完全可以算上当今最好的《海贼王》游戏。不过人无完人，游戏亦如此，和已经成熟化的《真·三国无双》、《战国无双》两大系列相比，本作虽不存在根本性上的设计缺陷，却有不少设计上的硬伤。



可玩性有待考验

剧情模式是动漫改编作品的灵魂所在，也许是第一次将《海贼王》无双化，制作组并未把握好剧情之间的连接性，不仅剧情之间跨度过大，除了空岛、幽灵船等经典剧情没有收入外，现有关卡的剧情也没达到令人满意的程度。主线剧情中大部分情况下玩家只能操控路飞一人作战，其他可操作角色只是出来“打一趟酱油”，缺乏变化的关卡设定和一成不变的角色很容易让玩家心生倦意。

作为一款动漫改编游戏，难度理应要设计的大众化一些才能吸引那些平时不玩游戏的动漫爱好者购买。去年发售的《圣斗士星矢战记》就因过度突出黄金圣斗士的强大而吓跑不少玩家，不料本作不仅没吸取教训，反而变本加厉，困难模式如果不根据敌人配置组合出对应的硬币技能，甚至连普通的杂兵打起来都十分吃力，更别说守关的 BOSS。如果仅仅是面对的敌人过强，那还是在可接受范围之内，但最要命的是本作中的角色普遍有出招引发的位移问题，而且位移幅度不小，导致游戏的视角也因此漂浮不定。特别在 BOSS 战的时候，如果不使用锁定功能玩家甚至找不到 BOSS 在哪。

大家好，我是人品测试机

一个技术尚可的玩家用 20 小时就能解决全部剧本，此时玩家将游戏继续下去的动力也只剩白金奖杯。本人自认人品不错，开始并未将全硬币技能的奖杯放在眼里，不料事与愿违，在剩下最后两枚硬币的时候在 DLC 关卡中苦刷数小时硬是不出，上文已经提到，本作的可使用人数和关卡屈指可数，刷硬币的过程极其枯燥无聊，在未购入 DLC 关卡的情况下更是要重复刷同一关数十小时，其中的乏味程度可想而知。

其实游戏的可改进之处很多，例如艾斯的剧本中完全可以加入和黑胡子对决的 QTE 战斗。不过从本作的销量来看，续作在明年内和各位见面可以说是板上钉钉的事，希望到时制作组能吸收此次的经验，为我们带来一款更加有趣的《海贼无双》。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 洛克

绝望时刻：在弹出 10 万击破数的奖杯后，洛克拿起连发手柄直奔主线剧本的 11 话而去。无奈事与愿违，忙活近 10 个小时，结算画面死活就是没一个“NEW”的标记。



意犹未尽的暴力盛宴

漆黑 II

The Darkness II

机种 PS3/X360 厂商 2K GAMES 类型 主视角射击 发售日 2012年2月7日

对《漆黑》感兴趣源自 1 代在某年 E3 上公布的宣传片，当时就对主人公的黑暗力量很有兴趣。后来过了很长时间，一直没见到有人提这个游戏，有天忍不住问了一下朋友，朋友说这游戏不是很早就出了吗？一查资料发现还真是，不过评价一般，成就暴难拿，于是便直接放弃了。如今打 2 代不为别的，正是因为成就好拿，不过实际打过之后才发现游戏的优秀之处。

《漆黑 II》最大的魅力当然是乐趣多多的单人模式。主人公的攻击手段是枪械与黑暗力量的结合，既可以用枪械打人，又可以发动黑暗力量。而这黑暗力量可谓无所不能，包括投掷物体、抽击敌人、将敌人分尸、召唤黑暗蜂等等。只要你对暴力表现不怎么反感，打起来必然是神清气爽，感觉游戏性远胜一般的射击游戏。在如今这个枪枪枪泛滥的年代，如何做出不一样的乐趣是很重要的。绝大部分公司的选择都是更好的画面、更劲爆的过场以及更耐玩的多人游戏模式。而《漆黑 II》则是选择了不一样的路，那就是让单人游戏变得更加好玩。从这一点来说本作和去年年初的《子弹风暴》颇有些相似，不过《子弹风暴》的各种技巧杀人有些刻意而为之的感觉，所以很多人打过之后没觉得这游戏有什么特殊之处。而本作那些夸张暴力的招式甚至不多都是主力技，因此打起来能让人产生“确实不同”的感觉。而且本作暴力技也相当出彩，各种残虐表现手法配合爽快无比的音效，令喜欢暴力的玩家血脉贲张。



不过除了单人模式，本作事实上也是存在着多人模式的。在多人模式中有 4 名角色可供选择，每个角色的性能都不一样，还可以学习技能。但是总的来说本作的多人模式有点凑数的感觉，除了最终 BOSS 令人惊艳，其他方面的变化比较少。4 个角色的技能也远比主人公要逊色得多，基本上通上一遍关就能学满全部技能，让人丧失了长时间游戏的兴趣。不过总的来说这个多人模式肯定是游戏的加分点，这里是值得肯定的。

《漆黑 II》的故事很明显埋下了伏笔，而游戏的主菜单也埋下了伏笔——DOWNLOAD CONTENT。个人认为如果未来真有 DLC 的话，应该是一段主线剧情，或者新的多人模式关卡。不过目前完全没有听说过本作 DLC 的消息，希望不要难产就好。

暴力度 ♥♥♥♥♥ 点评人 纱迦

解放时刻：对本作印象最深的一点是那个 10 秒打碎 13 个瓶子的迷你游戏。这个迷你游戏真是非常急人，由于手枪子弹有限，我一开始总是以为肯定是有 3 发子弹要同时命中两个瓶子才能过，后来看了攻略视频才知道原来关键就是快。在反复尝试 100 多次之后总算过关，有一种解放的感觉。不过 100 次也没花多少时间就是了，因为一次才 10 秒……

太老套？那就干脆恶搞老套吧！

新·光之神话 帕尔提娜之镜

新·光神话 パルテナの镜

机种 3DS　厂商 Nintendo　类型 动作　发售日 2012年3月22日

当我们现在谈论到塞尔达的时候，我们总会想起当中最初为我们带来感动的那部——她可能是《时之笛》，可能是《黄昏公主》，也可能是《小人帽》等。但如果我问，你是否尝试过最初那部《塞尔达传说》？它是不是系列最初为你带来感动的作品？我想，现在大多数的粉丝都会摇摇头，也许是没印象了，也许是没玩过。“《塞尔达》系列”之所以历经 25 年风雨洗练还能发光闪亮，除了能让玩家拍案叫好的素质之外，系列一部又一部优秀作品积累下来的人气，在粉丝之间建立起来的口碑绝对功不可没。假如塞尔达在初代发售后就突然打住了，没有那些感动了更多粉丝的后续作品诞生，那恐怕最终只会被人遗忘罢了。还好这悲惨的命运没有落到《塞尔达传说》头上，但旁边却有倒霉的孩子中招了——那孩子就是我要说的这部《光之神话 帕尔提娜之镜》。



老骥伏枥，志在千里？

我之所以特意将《塞尔达》拿出来比较，是因为这两个系列诞生的环境几乎一模一样。从时间上讲，1986 年 12 月发售的《光之神话》是比《塞尔达传说》晚了 10 个月减两天（刚好一胎）出生的弟弟，最终销量虽然还远不及哥哥，但毕竟出自横井军平之手，在日本市场也好歹达成了 109 万本销量，获得了大众一致好评。所以两者的诞生皆不平凡，大好前景也都摆在这兄弟两前面。而事实也确实是这样，《塞尔达传说》凭借后续的大量优良作品而成为了任天堂镇社之宝。反观弟弟的情况就有点不同了，不仅没有续作，一把年纪还要跟其他几个 FC 游戏组队上阵，从 GBA 一直征战到 Wii 再到 3DS。其实这哪是志在千里了，根本就是不得安息连最后一滴剩余价值都要被挤压干净。

而现在又有一个问题，为什么任天堂要特地将这部封尘了 25 年的作品再次挖出来搞一部续作这点令我感到很不可思议。虽然新作的剧情、人物、世界观等要素全部是继承自前作，但平台已经相隔了不下三个世代，作品的玩法、系统也面目全非，更别说玩家的年龄层更迭了，就算将新作当成全新的系列来卖也毫无问题。那续作的意义何在？笔者认为，任天堂这样做是为了打造一个新的形象品牌。老系列的作品如今已经发展到很多很庞大了，拿《塞尔达》来说，新玩家要理解这整个系列的世界观恐怕要花很长时间，玩很多部作品吧。所以，他们需要一个全新的系列，能吸引年轻一辈玩家眼球的作品。《新·光之神话》大概就是为此而重生。

25 年的进化

前后两作之间相差 25 年之久的游戏系列绝对是史无前例的了。于是，本作的进化也算得上是将 25 年的份一次过进化了。不仅仅是画面和语音上，试问如果还是做成一款普通的横版动作过关游戏，广大没碰过前作的玩家谁会买账？所以，游戏整个模式为了适应新平台而重新设计。游戏的基本操作是利用下屏幕来控制瞄准的准星，摇杆控制角色移动，L 键射击，技能的发动也直接放在下屏幕的角落。虽然这种奇特的控制方法在刚上手的时候非常别扭，但随游戏限定版附送的 3DS 专用支架能为这种游戏方式带来不少便利，在熟悉系统之后就算不依靠支架也能轻松进行游戏。

至于武器方面，游戏中可选用的武器一次增加到 9 个种类。大的种类之间特性差异巨大这个不用说，相同种类的不同武器之间绝对不是换张贴图调一下攻击力了事，射程、弹种、特性都有细致的区分。由此可见厂商对武器方面设计得相当用心。网战模式的加入不仅是本作，对任天堂的游戏来说也是一个新的尝试，是任天堂追求纯粹游戏乐趣的传统理念发生变化的象征。

既然来到了新的平台，要面向新的玩家，那就应该更加大胆地进化！——这大概就是两部作品玩法相差甚远的原因。从这些大胆的尝试以及高完成度的系统可见，厂商真心希望能将本作打造成全新的游戏品牌。

一脉相承？

《光之神话》的故事讲述光之女神帕尔提娜和暗之女神美杜莎统治着天使大陆，因为帕尔提娜不满美杜莎对人类的残暴行为而将她流放到冥府界，结果被后者联合冥府军反攻侵占了天使大陆，帕尔提娜利用最后的力量救出了被困在冥府界的亲卫队长彼特。彼特最后成功战胜了美杜莎救出了女神迎来了大团圆结局。

原作就是这样的一部充满了浓厚的西欧神话色彩的故事和作品。而《新·光之神话》发售前所公布的情报也是尽数继承了前作的设定，复活的美杜莎、冥府军、天使大陆等等，如无意外本作也肯定是一部传统的神话作品。但假如抱着这种看法玩下去，那第九章之后，你会被各种超展开所震撼。大量隐藏角色、外星人、“核武器”等等，本来好好的神话故事被一大堆人乱入，后期要对抗什么航空母舰、太空要塞之类的，完全就是在上演一部星球大战！这令我不禁怀疑，原作也有这么复杂的隐藏设定么？

搞怪度 ♥♥♥♥♥　点评人 宇宙人

混乱时刻：某次在跟朋友联网对战天使降临模式时，我们双方都变成了各自队伍的天使，并且 HP都剩下一丝了。混战中，拿着巨塔行动不便的友人开了加速的奇迹死命地逃跑，在拉开距离后打算用巨塔的追向炮弹将我们一网打尽，不料还没找出我的位置，突然就被空气打到空中死掉，随后他大骂网络太破了不好玩……我该告诉他野战的时候我也没少被别人的隐形奇迹暗算么（笑）。







熟悉的场景，陌生的感觉

生化危机 浣熊市行动

Resident Evil: Operation Raccoon City

机种 PS3/X360 厂商 Capcom 类型 动作射击 发售日 2012年3月20日

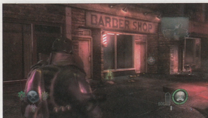
将本作通关一遍之后的最直接感觉，就是迷茫，如何定义这款作品，真的很难说。

发售前，本作有三大卖点：以代表邪恶的安布雷拉为视点展开游戏；抹杀里昂甚至其他英雄，改变系列历史；由《海豹突击队》开发小组制作，强调配合，射击手感有保证。但游戏到手后，会发现这所谓的三大卖点都出现了不同程度的问题，有的还特别致命。



将时间线与故事发生的地点带回浣熊市，是为了让玩家产生共鸣，这样的安排在剧情上也说得通，在这座危机爆发后几乎与外界失去联系的城市里，究竟发生了多少不为人知的事情。英雄们经历的故事，玩家再熟悉不过了，那么安布雷拉到底派狼群小队去做了些什么？带着强烈的好奇心，玩家们进入了游戏，却发现这些所谓的任务大部分不值一提，不仅如此，小队被抛弃的理由也是莫名其妙，不就是没能第一时间打死一个不知道哪里冒出来的警察吗，能不能不要这么急着抛弃自己一手培养起来的精英小队？

除了剧情方面的莫名其妙，系统与流程也存在太多问题，枪械提供了很多，但子弹的携带量实在有限，大的弹药补给点过于集中，零散弹药掉落又不够充足，有些时候只能扔了手上的枪去捡敌人的默认配置，性能方面的研究似乎失去了意义。人物的六种职业特点都做得很好，但技能的实用性就相差很多了，比如神射手探测道具的固有技能可以给打S+评价提供很大帮助，但其他技能平时甚至都懒得用。流程的安排存在问题，经常是突然之间场面就热闹了起来，之后的一大段却又在无聊地“跑步”。另外，本作还有一个很严重的问题，那就是丧尸的存在感太弱，只有追击者与暴君这样实力强劲的生化兵器才有一定的气势，与丧尸的战斗不管怎样都能糊弄过去，但政府军就不一样，如果不瞄准头部，一排子弹打光了敌人也不见得会倒下，即使打中了其头部似乎也不会一枪毙命，还到处乱跑，高难度下简直就是令人心烦。浣熊市哪来那么多正常人，大家不是都变成丧尸了吗！



当然，本作并非一无是处，糟糕的问题都出现在单机模式里，多人模式是本作值得肯定的地方，职业方面的设定在多人中能发挥更好的效果，玩法与《生化危机》系列”其他作品比较也算是丰富多彩了，耐玩度还是有一定保证的，英雄模式玩起来相当有感觉。不过，多人模式从来就不是本系列的重头所在，玩家关心的部分基本集中在单机故事情节上，因此这些模式就算再优秀，也无法弥补玩家对于单机模式太烂的失望。

最后，《生化危机》系列”一贯的恐怖感，在本作中没有任何体现，生存恐怖和环境恐怖都完全感觉不到。

抓狂度 ♥♥♥ 点评人 铃

领悟时刻： 队友们从来都是闭着眼睛开枪，不指望他们也就算了，还一个个争先恐后地抢着去踩陷阱，真的不敢相信安布雷拉精心培养的USS部队就是这幅德性，低下的智商加上笨拙的身手，安布雷拉啊，所以这才是你倒闭的真正原因吗？

不太完美的终结乐章

质量效应 3

Mass Effect 3

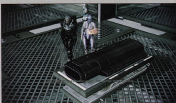
机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 角色扮演 发售日 2012年3月6日

在一片针对游戏结局的炮轰言论中，想要客观地评价《质量效应 3》似乎是个很困难的事情，虎头蛇尾、赶工作品之类的陈辞滥调已经用得太多，看来再怎么夸奖这部作品都不能改变其结局无法令玩家满意的事实。



但倒过来说，在最后遭遇到这个大家口中的糟糕结局之前，《质量效应 3》都是一款前所未有的优秀游戏，这也是不容置疑的事实。正因为游戏的素质去到了如此高度，玩家的反应才会如此强烈，他们对于结局迫不及待地搬出了属于自己一套的解释，将同一段视频不断地进行再度读解，想要证明整个结局只是Bioware的阴谋，真正的结局还在等待着玩家们去发现。在以往，这种一厢情愿的想法往往只能以失望告终，不过在几次轰轰烈烈的抗议运动后，《质量效应 3》的玩家们似乎看到了一丝修改结局的希望。

4月6日，EA正式对外宣布，Bioware将会计划放出名为“质量效应 3 加长剪辑版”（Mass Effect 3 Extended Cut）的DLC，补充结局内容，让玩家们能够更好地理解整个故事的结局。对于玩家们来说，这是似乎是一种胜利，但对于游戏厂商和制作者们来说，这似乎更像是一种伤害。从这个事件，我们可以看出来，在游戏领域里，连对于游戏结局的主导权，都已经渐渐过渡到了玩家手上——无论是在游戏中，还是在现实中。



这恐怕也是《质量效应 3》所面对的现实难题，抛开结局问题不谈，从其他方面看来，《质量效应 3》的改革可是说是非常成功的。游戏的战斗部分非常好地融合了角色扮演和射击游戏的感觉，不会让人觉得某一方面的侧重过大，而且在解除了职业对于武器的使用限制并加入了能够影响到能力冷却的负重系统和武器配件后，游戏的人物成长和装备配置充满了浓浓的RPG策略味道，玩家可以通过精打细算的安排来最大程度的强化自己的战斗力。

对应故事背景新增添的战争资产系统和改造过的扫描系统也相当有趣，前者可以切实地让玩家认识到自己汇聚了多少强大的盟军来为夺回地球提供援助，而后者则精简了前作过于繁琐的资源收集系统，变成了有趣的寻宝游戏，扫描会引来收割者的设定也确保了这个行为不会变为无脑的胡乱扫描。从许许多多地方来说，《质量效应 3》都是一部极为令人满意的续作。

但是，再伟大的作品也终会遭遇到时间和技术上的限制，这点对于《质量效应 3》来说是最为不幸的事实。一千个人有一千个哈雷姆特，而一千个玩家就有一千个谢帕德指挥官，无数在系列前两作中作出的独特选择与决定让每一个谢帕德的存档都变得独一无二，如今却又要如何让他们接受三个看上去大同小异的结局？

所以，《质量效应 3》所遭遇到的困境，其实是整个欧美角色扮演游戏界都在面临着的困境，仅仅针对这一款杰作来进行谴责，其实是相当不公道的。

精彩度 ♥♥♥♥♥ 点评人 稀饭

热血时刻： 终盘时，谢帕德一行人乘坐的载具因为地面的裂缝而损坏，一行人不得不依靠双脚朝着前往神堡的传送点发动自杀式的冲锋，想要赶在传送点附近的收割者用激光把所有人全部杀死前冲到传送点里，如果不是玩过本作，没人能想象一款角色扮演游戏也可以特意营造出如此令人心潮澎湃的场面。

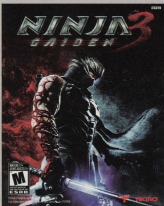


系列的新作而不是续作

忍者龙剑传 3

Ninja Gaiden 3

机种 PS3/X360 厂商 Koei Tecmo 类型 动作 发售日 2012年3月20日



IGN 评分对《忍者龙剑传 3》(下文简称为《忍龙3》)的无情挖苦可谓是给苦等的玩家一记当头棒喝，但是本作真的有这么不堪吗?也许是 IGN 的编辑对于前作的印象太深以至于对新作的期待过高，最终本作的表现失利让编辑怒不可遏并给予了以下评价："《忍龙 3》是该系列的耻辱，是动作游戏的最渣作之一。它既没考虑到老玩家的要求，也没考虑什么东西才能吸引新玩家。它是如此无趣，以至于称得上玩家的噩梦。为了未能成功的新点子，它抛弃了旧作的精华。无论如何，你都不应该浪费时间玩这坨 SHIT！"于是最后给了3分。尽管有很多不如意的地方，但笔者认为本作依旧是近期最值得一玩的动作游戏。

对于忍龙这种要求极致动作的游戏来说，操作并没有一个很好的判定，对于一个新手而言，本作的操作上手已经非常友善，完成第一章时基本就能熟悉游戏的大致操作。细节方面，本作的保存方式从龙神雕像改为了一只鹰，毕竟这次隼龙是去别人的地盘，自己老家样式的存盘点自然不会有，在笔者看来用鹰保存的方式非常的酷。下面就让我们以客观的态度，从其他角度去评论这款饱受恶评的作品。

本作中新加入的两个动作分别是鼯鼠飞扑和苦无攀爬，前者只会在特定的地点触发以进行区域之间的移动，飞扑的过程极具魄力，途中偶尔会加入 QTE，整个演出基本只是为了提高游戏的演出度，因此并没有太多值得去探讨的地方；后者从游戏的实际效果看虽不是一个让人满意的改动，但也不至于沦为攻击制作组水平的对象，不过穿插在每章节中的攀爬部分虽能让玩家从紧张的战斗中得到一丝喘息的空隙，但也影响了攻关时的连贯性以及流畅度，如果能加快攀爬的速度或适当地减少某些章节中略显拖沓的攀爬部分，也许能取得更好的反响。

断骨和 QTE 是本作的一大特色，只是这个特色建立在断肢系统被废除的基础上，实际游戏过程中玩家会发现断骨其实跟前作的断肢差不多，但实用程度远远不及断肢，原因在于发动条件加入了运气成分的断骨不如断肢稳定，众所周知在险恶的战场中任何不安定的因素都是导致玩家被敌兵千刀万剐的罪恶根源之一。演出方面，隼龙不能再把人类削成人棍，取而代之的是巨型机器和怪物；QTE 在本作中也并不算败笔，QTE 多在鼯鼠飞扑、攀爬、断骨以及 BOSS 战时出现，相比 QTE 标兵"《战神》系列"来说，《忍龙 3》的 QTE 更像一种战斗教学，此外 QTE 的镜头特写也使得隼龙看起来比以往都要酷。

忍术也是改动较大的一个系统。相比于隼龙超强的武艺，忍术在前作中处于一个比较尴尬的地位，在激烈的战斗中你可以用它也可以不用，它的存在价值就是无敌。而本作中，忍术可谓是地位显赫，它除了可以杀敌还可以回复 HP，只是从头到尾只有一个忍术的设定显得槽点满满。《忍龙 3》里的忍术像是强迫玩家去使用它，毕竟没有了道具，忍术就是在战斗中最重要的回复手段。战斗时放上一个忍术，然后稍微放松一下近乎抽筋的手指也是不错的选择，只是这次忍术的使用限制颇多，并不是每场杂兵战都能发动，另外 BOSS 战也不能使用忍术，而且忍术只能在战斗中使用，战斗结束后气力槽就会清空。

剧情是故事模式里的最大硬伤之一。本作的故事发生在 8 天之内，所以整个流程只有 8 章，普通难度中挂点次数不多的话，8 小时左右就能通关，偏短的流程让很多玩家大为不满。比较明显的是制作组要把游戏的重心放在挑战模式和网路部分上，故事模式的流程虽短却保持了很好的紧凑节奏，并不能说是败笔。只是整个流程里只有一把武器供隼龙使用的设定实在让人潸然泪下（目前已开放了新武器"猛禽爪"的 DLC），既不能用棍子横扫成片的敌人，也不能用双镰对大型怪物发动行云流水般的进攻，更不能用暗月镰刀对巨型怪物发动致命的攻击，故事模式的乐趣也因此大打折扣。

本作中隼龙的投射武器除了手里剑之外只有一把弓，也许是考虑到投射武器威力太小的问题，因此射出去的箭矢自带爆炸效果，隼龙在空中架弓时画面会稍微静止，这个设定在一定程度上让玩家只敢在相对安全的空中射箭，甚至对于一些水平一般的玩家而言，弓箭的大范围爆炸和自带暂停的效果要优于性能中庸的龙剑，将《忍龙 3》当成射击类游戏来打，这也是《忍龙》走向世界的重要一步吧（苦笑）。话虽如此，作为副武器的弓箭，其远程攻击毫无操作可言，使用时必须先手动架弓然后才能放箭的设定看似自然实则不妥，因为只要架弓就会自动锁定远程敌人，所以在攻击远距离目标的时候根本不用通过手动操作来锁定，那么架弓的意义无疑就是避免弓箭过于强悍，这种自相矛盾的设定令人颇有微词。

板垣伴信的伟大之处在于他创造了一个世界，一个只属于《忍龙》的世界，那个世界里有忍者、有武士、也有魔神，有佛有禅、有杀戮、也有救赎，可以说是非常日式的世界且充满了禅意和暴力美学。小弟可能是觉得这个世界过于封闭，就像日本固步自封的游戏界，于是他将《忍龙》的世界摆到了欧美玩家所熟悉的伦敦、航空母舰、地下研究所等等，两种世界的交互冲击的确在一定程度上丰富了《忍龙 3》精彩的表现，只是当一个日式的忍者背离自己的世界沦为西方国家走狗的故事情节在系列玩家看来实属一种无奈的举动。从积极的角度考虑，这是小弟出于《忍龙》走向世界的新起点，也算得上不过不失。

脱胎换骨的《忍龙 3》究竟能不能给玩家一个满意的交代，这里笔者也无权去评说，只是如果你喜欢就去玩，如果作为一名系列的死忠，在抱怨种种的不协调和改变的同时，能否去适应和迎合都是很重要的，虽然这作的设定让很多老玩家恼火，但毕竟这是"《忍龙》系列"的新作，终究会有一些值得玩家去尝试的地方。相对于首次接触系列作品的玩家来说，本作绝对是部不错的作品，因此不管怎么样，这里推荐大家亲自去体验《忍者龙剑传 3》。

有爱度 ♥♥♥ 点评人 狼来了

郁闷时刻： 在困难难度下攻略流程中的第四章，来到溶解处理场的区域，辛辛苦苦将大部分的敌人斩杀干净爬上一旁的高墙准备脱离溶解区时，无论怎么爬都会掉回到地面上，通过导航键才知道原来敌人被卡在墙壁里了，由于离上一个存盘点有点距离，不想读档的话只能等隼龙的体力自动扣光，于是狼郁闷地看着屏幕近 15 分钟……





从 A 到 B

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代

NARUTO －ナルト－ 疾風伝 ナルティメットストームジェネレーション

机种 PS3/X360 厂商 NBGI 类型 动作 发售日 2012年2月23日

推荐度 A

九老师让我写发售表推介的时候，我毫不犹豫的给了《火影忍者 世代》一个 A 的推荐度，尽管当时已经有人在抱怨试玩版中少了哪些东西，但我还是给了游戏 A 的推荐，现在想想，这个 A 不免有些过，是因为觉得前作太优秀了吧。



消失的 QTE

游戏的前作是我认为所有日式动漫改编游戏中素质最为优秀的一款，别的不说，就单单几段 QTE 动画就绝对值回了票价，将原著中每段经典场面重新演绎，精彩程度不输后者，且可以说在动画版之上。而这次的《世代》完全是半个 QTE 都没有，剧情完全是幻灯片式的，实在有些令人大跌眼镜。其实想想不难理解，原因无非是以下几个方面。

1：CC2 社早在之前就公布了《阿修罗之怒》这款与 CAPCOM 合作的重头戏，将社中大部分之前做《火影》"试刀"的员工都派遣去打造这款野心之作，两款游戏发售日完全没有相隔时间，谁请谁重自然一目了然，今年的《火影》成了牺牲的一方，直观的表现就是《阿修罗》整场的 QTE，《火影》却改为主打对战。2：漫画连载进度有限，按照《JUMP》一周 18 页左右的连载速度（还不算休刊时间），漫画内容距离前作推进得内容很少。可能有人会说游戏发售时原著中"忍界大战"剧情已经连载这么久了，挖点题材应该不难。不过要考虑到制作一款游戏是需要开发时间的，厂商必须根据当时连载的情况提前进行开发，所以这代中剧情只到 5 影会议完全是意料之内，把之前的剧情再用 QTE 表现一次，也有点说不过去了。不过制作者还是尽量在一些细节方面融入了忍界大战的内容，看得出是良心有余。

再来说奥义

还可能有人会说，QTE 没了可以把奥义做长一点，短短几秒的奥义动画看着不过瘾。其实这么做完全是为对战系统考虑，从《终极忍者风暴》1 代开始，系列就将 PS2 时代的大量奥义动画进行了缩减，其实这么做是正确的。《终极风暴》以前作品的动画虽不失精彩，且长度厚道，可久而久之，总是会看腻。好比再美的美女每次只穿同一件衣服，观者的惊艳恐怕只会停留在第一次上，之后越看越乏味。如此一来大幅缩短战斗时奥义的演出时间无疑是明智之举。试想打网战时中个奥义要等半天，着实无法令人接受。



终极风暴 3

游戏本身拥有一套不错的对战系统，只是在平衡度上不能令人满意，好在人是活的，有不少玩家苦心钻研"无赖"角色的应对方法，这反而令游戏增加了不少值得研究的内容。本作的推出看得出原著的利益占很大比重，如果 CC2 可以再等等，让原著的连载再推进一点，到时候大把的题材到手，做完《阿修罗》的员工也已经归位，这样还怕 3 代卖不好？

有爱度 ♥♥♥ 点评人 华尔兹

自我催眠时刻：游戏生存模式中由于佐井的奥义非常好用，加上这个模式需要挑战的CPU很多，华尔兹不得不对着电脑一直使用同一种奥义，这久而久之难免产生厌烦的情绪。不过仔细想想如果这个奥义长度和PS2时期一样的话，那会是多么可怕的事情，想着想着就越打越高兴……

我感觉，这是我的 ZEXIS

第 2 次超级机器人大战 Z 再世篇

第 2 次ス-パ-ロボット大战 Z 再世篇

机种 PSP 厂商 NBGI 类型 策略角色扮演 发售日 2012年4月5日

前作的故事恰如其分地截取了参战作品中所有积极向上的部分，而各种原作中妻离子散家破人亡的悲惨结局在本作一开始就用三个序章丢给了玩家：东京决战黑色骑士团覆灭、天人溃败、殖民卫星被迫降、反阳子导弹爆炸导致黑暗大陆被封闭、首脑被囚禁……前作中我们所向无敌的 ZEXIS 土崩瓦解，我们几乎是哭着迎接《再世篇》的开端。

然后我们用了整整四十话的时间重建了 ZEXIS，我们帮助黑色骑士团残党逃脱了追捕，迎回鲁鲁修，重建黑色骑士团；我们救出阿莱路亚，招募莱尔，找到流浪的刹那，寻回失落的皇舰长，帮助天人复活；陪伴殖民卫星五小强经历漫长的战斗，终于让他们，也让我们明白了和平的意义，并且最终找到了和平的方式；突破黑暗大陆，在里面徘徊了十年的盖塔小队和西蒙再次成为我们的伙伴……这支我们亲手挽救和壮大的 ZEXIS，在某种意义上已经成为了我自己的部队，我爱我的 ZEXIS。

以往的"《超级机器人大战》系列"作品中，组建一支部队从来没有这么困难过。再上一个成功系列化的《超级机器人大战》中，α 战队的组建太过顺理成章：地球各个组织把自己名下的部队送过来，偶尔有离队的或者倒戈的也是极少数毫不影响大局，就连殖民卫星砸在了地球上这么大的事故，我方依靠能进行 BUG 移动的豪雷号也在几个星期之内就全须全尾地找回了所有的成员，所以总归感情没那么深。



这次的 ZEXIS 就不一样了，我们陪着它崩塌过一次，并且又一次艰辛地把这支部队组建了起来，大概就是所谓的患难见真情吧，历经千辛万苦顶着巨大逆境再次组织起来的部队，感情就是不一样。所以本作的剧情我认为最成功的就是这一点，让玩家真正对一支虚拟的部队产生了代入感。甚至可以说得更加"阴谋论"一点，本作选择了这么多背景略显黑暗（或者故事本身就比较黑暗）的作品，可能就是在为这个目的服务。

《超级机器人大战》系列进化到现在，系统和平衡性等等问题调整给玩家带来的新鲜感已经不大，或者说根本经不起大的改革。所以最能让玩家感到兴奋的就是剧情。把一个大杂烩的故事讲好，我认为应该做到两点：一个是原作人物合理而不失趣味地进行互动，另一个就是要有一个足够有代入感的主线剧情，现在来看，本作在继承了前作非常成功的第一点之余，还非常成功地做到了第二点。

所以，我期待和我的 ZEXIS 在《第 3 次超级机器人大战 Z》中再次相遇。

珍爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 金馆长

感动时刻：对于一个参战作品大部分看过原作的人来说，只要是个原作场景还原就能让我感动一把。为了避免在办公室内多次出现泪流满面的情况，我选择……热泪盈眶快要把持不住的时候就躲在桌子下面装作捡笔……

文 菜菜子
美编 心の永恒

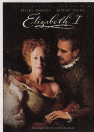
虎兕相逢大梦归
《匿名者》中的幕后故事

有个经典的笑话说，某届短篇小说征文比赛，要求作品中包含“宗教、阴谋和性”，结果最终获奖的就一句话，堪称史上最短小说——上帝呐，女王怀孕了，谁干的?!

虽然只是个小幽默，却颇能代表一切宫廷剧的核心内容。换句话说，如果任何一部古装片能顺畅自如地驾驭阴谋、爱情、政治、谋杀、王权等要素，那么它一定会非常精彩，再没有比这些东西更适合于戏剧冲突的了。《匿名者》就是这样一部精彩无比的电影，《致命魔术》般的悬疑，《莎翁情史》般的爱情，《黄金时代》那样的宫廷政变和豪门秘辛，所有能够提味的佐料一样不少。如果你在紧张刺激的120分钟里，还有余兴去欣赏那些莎士比亚风格的华美台词和俊朗卖腐的英国男人们行云流水的表演，那么就更能领会这部电影不仅好看，还有着能触及人类灵魂的东西……


▲电影伊丽莎白黄金时代

这篇文章，适合历史知识薄弱的人在欣赏完电影之后对背景知识和人物关系的补遗。但如果你并没看电影，也不是很在乎剧透的话，读了本文也许会让你更有兴趣去看。而且在观影的过程中，配合历史细节的重现和阴差阳错的改编，也更能得其中之醍醐味吧。如果写作的人不能和读者分享真正美好的事物，我们落笔又有什么意义呢。那么，废话少说，幕布开启，让我们回到十六世纪的英格兰，讲讲一段腥风血雨的往事吧。



▲迷你剧伊丽莎白一世



▲伊丽莎白与埃塞克斯伯爵封面

伊丽莎白一世的故事，实在已经被演绎了不知道多少次。撇开远的不提，BBC电视台2005年由“女王”海伦·米勒主演的迷你剧《伊丽莎白一世》(上下集)就是专门以中老年女王为题材的，更不要说凯特·布兰切特的“女王两部曲”了。我还是会在下面普及一些历史知识，感兴趣的不妨自己去找那部短剧来看，剧情上和《匿名者》有一定呼应之处，尤其是在女王晚年占据重要地位的“埃塞克斯伯爵叛乱事件”，当中有详细叙述。想继续了解更多的，直接推荐去读斯特莱切的《伊丽莎白与埃塞克斯伯爵》，公认的传记经典。


■伊丽莎白一世加冕图

自称“嫁给了祖国”的童贞女王伊丽莎白无疑是英格兰历史上最受欢迎、最富传奇色彩的女性，有点类似法兰西的贞德。鉴于她二十五岁登基，七十岁薨逝，统御英格兰差不多半个世纪，又是一个稀罕的终身未嫁无儿无女的“处女王”，更平添几分神秘凄艳。可以发生在她身上的故事，绝对比那位十九岁就死在火刑架上的圣女，要多得多了。

关于伊丽莎白的父亲，著名的“杀妻大王”亨利八世，感谢美貌的乔纳森·莱斯·梅耶斯小哥和他的《都铎王朝》(注解1)，相信大部分人已经不需要科普了。亨利八世妻妾众多，子嗣却一直单薄，身后只留下一子二女，儿子爱德华还是牺牲了一位王后的小命才生下来的，却依然只活到十五岁就随父西去了。(注解1:这里我需要抱怨


■亨利八世

一下，亨八去世时是个大胖子!! 我看着《都铎》等了四年，想看看漂亮小哥怎么变肥，结果……orz……这是欺诈!! 欺诈!!)

小国王爱德华六世死后，继位的是亨利八世的长女玛丽公主。她是亨八的原配阿拉贡的凯瑟琳所出，也是他们之间的六个孩子中唯一一个长大成人的。当年为了和凯瑟琳离婚，迎娶史上著名的红颜祸水安妮·博林，亨利八世不惜发动宗教改革，公然与罗马教廷、法国、西班牙等重要天主教势力作对。达到离婚目的之后，玛丽被宣布为私生女，不再享有公主头衔，不再有王位继承权，等同被抛弃，像她不幸的母亲一样。坎坷的经历令玛丽公主的天主教信仰异常坚定，在她终于坐上王位熬出头的时候，立刻颁布废除宗教改革的法令，大肆捕杀改宗的英国新教徒，很搞了几年恐怖统治，因此得了个"血腥玛丽"的别称。


■血腥玛丽女王

不过，一生抑郁的玛丽女王也很短寿，死在四十二岁上，没留下任何子嗣后代。她的死亡，将都铎家仅存的直系血脉——二公主伊丽莎白，推上了风口浪尖。历史如此讽刺，亨利八世做梦也想不到，自己耗费半辈子搞出来的宗教改革和六次婚姻，最后竟然都是为了成全这个柔弱的小女儿的帝王霸业。

伊丽莎白的早年生活，不会比她那位年长十七岁的异母姊姊玛丽轻松多少。首先，她是安妮·博林的女儿，而当初亨八那好一番折腾，为的都是安妮·博林肚子里的孩子落地时不是个私生子，当然前提那得是个男孩，一个王位继承人。所以可想而知当他们希望落空时，打击有多巨大，而安妮·博林差不多也就此失去王宠，运气一路下坡直到走上断头台。她死后，亨利火速再婚，三岁的伊丽莎白和姊姊玛丽一样被宣布为私生女，剥夺继承权，甚至曾经一度衣食不周。后来亨利八世年纪渐长，又有了儿子，胸怀宽阔了些，便再度把两个女儿接回宫中过了几年好日子，把公主头衔也还给了她们。不过大家不难想象，玛丽会对这个异母妹有什么感觉——后者是她父亲情妇的女儿，这个情妇导致她母亲凯瑟琳被抛弃，她自己失去法定地位，甚至于英格兰国教的颠覆。于是，在她统治国家的那五年半中，伊丽莎白的日子比在父亲手中时还要难过。先是被怀疑组建谋反集团，而后被隔离，还被直接扔进了伦敦塔。亲近她的王公贵族不是被杀，就是被流放。有几次她都濒临绝望，认为将被斩首，和贴身侍女抱头痛哭。但最后，通过大量的甜言蜜语表忠心和长年累月的谨言慎行，或许加上玛丽本人并不希望看到英格兰落入外国人之手，而都铎家又找不出其他可靠的继承人，她还是被放过了，苦媳妇熬成婆，在二十五岁那年接过了姊姊留下的金碧辉煌的王冠。


■十四岁的伊丽莎白公主

后世一切给女王伊丽莎白作传的人都会提起这些难忘的岁月，以及它们在她性格上留下的疮疤——这个曾经被关进伦敦塔的国王，一生都是个狡猾多疑的女人，想法瞬息万变(或者只是她希望别人认为她天威难测)，深谙此消彼长的御臣之道，不到最后一刻绝不吐露真实想法。一方面她会用女人的手腕和柔情笼络廷臣，对象甚至涉及那些向自己求婚的外国王公，但另一方面她对谁也难得付出真心，她的一切所谓的"爱情"都像是和政治利益挂钩的博弈游戏。这位大不列颠黄金时代的铁腕女王，虽然外表纤细，却颇有乃父强悍的性格和充沛过人的精力——她抵御来自大陆的敌对势力，开辟海外殖民地，打败西班牙无敌舰队，为后来的"日不落帝国"拓荒奠基，政绩斐然，功勋彪炳，是个生来就非常适合君临天下的人。但是在个人生活中，虽然到处留情，可当爱情和政治、和国家利益发生冲突时，从未失却王者的判断力和冷酷如冰的理智。她首先是一位女王，然后才是一个女人，这是她成功的根本，却也是她个人悲剧的源头。

人们对她到底为何终身不嫁的原因众说纷纭，有人说她是个"阴阳人"，也有人说她天生不育，但仔细看看她的身世就会多少明白点什么——父亲在婚姻生活中表现得如此糟糕，个人的成长经历又那样坎坷，假如她没有成为一个谎话连篇、长袖善舞的政客，是绝不可能在夹缝中生存下来的(幼年时是国内斗争的夹缝，成年后是欧洲列强的夹缝)。如果这是个男人，戒备和疑心还不足以妨碍他去结婚生子，因为男人在那个时代是绝对的强者。但作为女性君主，一旦嫁人就意味着和丈夫分享王冠，放弃部分权力。而伊丽莎白的权力欲极端强烈，对自己至高无上的地位也相当看重，她非常清楚——只有掌权者才能决定自己和他人的命运，而那种人为刀俎我为鱼肉的日子，她很明显已经过够了。


■中年的伊丽莎白一世

当然，这也是一种推测，真实是永远无法知道的。所谓"童贞女王"也饱经质疑，因为她实际上确实很喜欢和男人暧昧，从少女时代的托马斯·西摩尔，到青壮年时著名的莱斯特伯爵罗伯特·达德利和瓦尔特·罗利爵士，再到晚年那位年轻得足以当她孙子的帅哥埃塞克斯，还有其他数不清昙花一现的英俊贵族们。她对他们到底有多少真心，又有多少是纯粹的占有欲和利益均沾，谁也说不清楚。但她一生都在逃避婚姻、糊弄国会和臣民的要求倒是千真万确的。多少次她用自己和英格兰王冠当砝码去和外国谈判，和年龄差她一大截的世族公子鱼雁传情、眉来眼去，结果全是镜花水月一场空，临终时还是极其无奈地将权杖交给了外甥苏格兰国王詹姆士——她的表妹、被她本人亲自下令斩首的苏格兰女王玛丽·斯图亚特(注解2)的儿子。父亲亨利八世的反讽又一次上演，都铎王朝在伊丽莎白的黄金时代走到了巅峰，也走到了终点，苦心经营一生的大好河山，却留给了不共戴天的死敌的后代。(注解2：苏格兰的玛丽曾多次企图暗杀伊丽莎白，篡夺英格兰王位，被后者监禁长达二十年。)

从画像上看，伊丽莎白肤色苍白，鹰钩鼻，几乎看不出眉毛，一头胡萝卜颜色的卷发，身材


■匿名者中的伊丽莎白

高挑瘦削，说不上有多么美貌(尽管她的臣民对她绝不吝啬阿谀吹捧之词)，但这位女王是个受过良好教育、能流利使用七种外语、擅长书法和演讲、具有极高文学和音乐素养的女性。如果说《匿名者》中那个显得十分感情用事，行为放浪的女王陛下更像她的表妹苏格兰的玛丽，但在"有艺术细胞"这一点上却是尊重史实的。伊丽莎白的确喜欢看戏，喜欢诗歌，对有才华的文人非常尊重。尽管莎士比亚是在她统治的末期才开始出名，却也真的在御前表演过，并受到女王的赏赐，这个在《莎翁情史》中也有讲到。

在她漫长的政治生活里，有几个重臣占据了不可忽视的地位，其中有情报机构首长沃尔辛厄姆，他摧毁了很多次暗杀女王的阴谋；还有为她在战场上驰骋的男宠莱斯特伯爵，探险家兼私掠船长德雷克爵士(注解3)，只要去看看最近十年那几部与她有关的电影，就基本会知道他们的故事。不过这些人在《匿名者》中并未出场，因此这里略过不提，重点谈谈塞西尔父子和不幸的埃塞克斯伯爵吧。(注解3：《神秘海域》里的男主人公内森·德雷克，据传就是德雷克船长的后人。游戏一代的副标题就是"德雷克船长的宝藏"。)


■神秘海域

老塞西尔名威廉，亦称伯力勋爵，是伊丽莎白时期的头号权相，并担任财政大臣一职长达二十二年。他早在爱德华六世在位时就已参与政事。因为是个坚定的新教徒，被后来的血腥玛丽逐出了宫廷。但老塞西尔在这段宗教恐怖时期，为保护身陷囹圄的伊丽莎白公主出力颇多，因此一生都备受后者的信赖和倚重。1558年伊丽莎白刚继位，就任命他为国务大臣，并


■伯力勋爵威廉·塞西尔

评价他"绝不会为任何形式的贿买所动，永远忠于国家"。老塞西尔十分长寿(活到七十八岁高龄，仅比女王早去世五年)，又是个精明强干的政治家，这使他的影响力几乎贯穿伊丽莎白时代的始终。在初期他辅佐女王稳定政局、团结民心，中期抵御外侮、化解财政危机，晚年在王位继承问题上也发挥了重要作用。虽然其中不乏和莱斯特伯爵斗法失利的插曲，但他从未真地失去伊丽莎白的信任，因此也始终在纷乱危险的政治漩涡中安如磐石。但最有趣的事情还是，伊丽莎白统治末期的几个焦点人物，都和这老头儿有着剪不断的联系。《匿名者》中的男主角、第十七代牛津伯爵爱德华·德维尔是他的女婿，电影里的大反派第一代索尔兹伯里伯爵罗伯特·塞西尔是他的次子，而女王最后一任爱人第二代埃塞克斯伯爵罗伯特·德弗雷是受老塞西尔的监护长大的，著名的弗朗西斯·培根(注解4)是他的外甥。仔细想来，西方中古本来就是姻缘政治，各国元首之间尚且沾亲带故，何况本国朝廷。而且他们对辈份之分似乎也看得很淡，比如伊丽莎白其实是埃塞克斯伯爵的姨祖母，加上贵族私生子众多，会滋生各种"俄狄浦斯"式故事也就不足为奇了。(注解4：伊丽莎白时代重要的散文作家、哲学家和科学家。但因在政治立场上摇摆不定，缺少节操而饱受时人诟病。)


■小塞西尔

电影里为了突出人物关系，忽略了老塞西尔的长子，只提及了次子罗伯特·塞西尔。这个人虽然天生多病、矮小畸形，但不妨碍他继承父亲的才智和手腕。老塞西尔很早就看中只有这个儿子能托付后事，从幼年起就精心培养他，送他去欧洲各国游历，推荐他进下议院、参与外交事务。而伊丽莎白虽然很外貌党，在国家大事上却从不含糊。老塞西尔的苦心没有白费，罗伯特的政治才华很早就锋芒毕露，被女王发现了。秘密警察头子沃尔辛厄姆去世之后，这个职位就落到了年仅二十七岁的小塞西尔头上。而这也差不多正好是年轻貌美的埃塞克斯伯爵出现在女王面前的时候。

历史比小说还小说，伊丽莎白晚年的岁月就是不断地在这两个年轻人之间拉锯，直到最后以血和死亡收场，宛如一出精心编排的舞台剧。埃塞克斯和小塞西尔简直就是两个完全相反的存在——一个俊美如天神下凡，孔武有力、热情慷慨，是所有女人梦中的骑士和王子；另一个阴郁苍白、羸弱矮小，拖着一个难看的驼背，两条腿细得像麻杆。这种外貌上的截然反差在《匿名者》中被更加的具现化：埃塞克斯和他的小跟班南安普顿伯爵那头阳光般的金


■埃塞克斯伯爵

发，鲜衣怒马，雄姿英发，衬托对手清教徒式的深黑丧服、畸形的身体和刻毒的眼神。在其他方面也是如此：塞西尔家族掌权多年，财力雄厚，而埃塞克斯虽然出身高贵，但幼年失怙，穷得叮当响。他的母亲后来改嫁伊丽莎白的老情人莱斯特伯爵，于是他还成了后者的继子(注解5)。性格上埃塞克斯像所有伊丽莎白钟情过的男人一样，冲动热情，充满男性魅力。而小塞西尔则绝对是乃父的翻版，审慎持重，长于玩弄权术，加上他其貌不扬的外表和特务头子的身分，难免会予人"诡计多端"的印象。所以，当时的民众普遍喜爱埃塞克斯而不大待见小塞西尔，也就情有可原了。(注解5：伊丽莎白吃亲子丼……反正《匿名者》中小塞西尔那句话说得对：都铎家的人来者不拒。)

虽然埃塞克斯早年曾蒙老塞西尔培养教育，但他显然对那一家子并无好感。而且，以那时的形势，如果想在伊丽莎白的朝廷中占据一席之地，就必须面对塞西尔家族的压力。年轻气盛的埃塞克斯一开始就站到了对立面上，仗着女王对他的宠爱，试图自己打拼出一片天下。但他的弱点——缺乏从政经验、头脑简单、性格冲动——却恰好是对手的长项。小塞西尔的表兄弗朗西斯·培根这时已投奔到埃塞克斯旗下，他一眼看穿了伯爵的缺陷，并试图让后者收敛骄横的锋芒，像个真正的政治家一样思考。可惜本性难移，让埃塞克斯去交涉、刺探、讨价还价实在太难为他了，他是个本性坦荡的年轻人，固然可爱，但如果硬要去迎合别人，却立刻使人觉得虚伪。而随着他打了几场胜仗，埃塞克斯的野心更加急遽膨胀得忘乎所以，认为没必要屏息敛声、低三下四，自己完全能够像老塞西尔一样做英格兰实际上的统治者。他想错了，根本不了解那个喜欢和自己耳鬓厮磨的老女王——就在他雄赳赳地远征西班牙去打天主教徒的时候，伊丽莎白不动声色地把国务大臣的位置给了小塞西尔。

曾经一度青春秀丽的女王此时已是风烛残年了，但是当时的诗歌、绘画，没有一个敢于正面表现年老的女王。在弥漫着造神风气的臣民心中，伊丽莎白应当是永远年富力强的君主、轻盈优雅的淑女、倾国倾城的贵妇。这个浓妆艳抹奇装异服(注解6)的老妇人，看周围的一切事物都洞若观火明察秋毫，但目光一旦落到韶华已逝的自己身上，就变得不理智起来。一个最聪明的统治者，却沉浸在一种最荒谬的虚荣和个人崇拜之中。她的世界一半是英俊男人带来的玫瑰色梦想和少女般的期盼，一半是绝对冷酷客观的政治角逐和战争博弈，正如她的宫廷被埃塞克斯和小塞西尔一分两半一样。(注解6：出使英格兰的法国特使德·梅茨就此留下了非常有趣的记载：女王大约

有三千多件华服，还是不断做新衣服。虽然年过六十，但穿得比谁都豪放大胆。在一次觐见中，她戴着红色假发，上面缀满闪烁的珠宝，双臂缠绕着珠链，手腕上还有宝石镯子。外衣是黑色波纹绸，前襟完全敞开，露出里面的深红色衬里，贴身的白色绸缎衬衫也一直敞开到腰际。讲话讲到激动处，还扬起下巴，抓住前襟往外拉扯，连肚脐都能看到。吓得可怜的法国大使不敢抬头，两眼不知往哪儿看好。似乎当众袒胸并无大碍？《匿名者》中也有伊丽莎白看戏看得入迷，随手就解开了上衣的细节……）


■老年伊丽莎白一世

因此，当梦想开始褪色，当埃塞克斯持宠而骄，贪得无厌地向她索求更多的权力，而自己又无法胜任时，女王和他的矛盾也就开始日益尖锐了。伯爵从战场回来，发现国务大臣花落旁家时已经火冒三丈，完全把培根的警告抛在了脑后，和伊丽莎白大闹一场。类似于此的争执日后还有很多，毕竟他们俩共渡的岁月长达十五年。但一般的结果都像小情侣闹别扭似的：伯爵被暂时赶出宫廷，避开双方的气头儿，过一段时间又写信给女王甜言蜜语一番，便被原谅，允许再度入宫。但是1598年的那一次却格外厉害：在爱尔兰总督的任命问题上，女王希望由埃塞克斯的舅父威廉·诺利斯爵士担任，但这样一来后者就必须离开英国，伯爵不愿意失去一个有力膀臂，于是一再坚持由塞西尔一党的乔治·凯雷勋爵出任。双方在内阁会议上争执不下，埃塞克斯激动起来完全忘了君臣之礼，当面顶撞女王，被盛怒的后者掴了一耳光。失去理智的伯爵跳起来拔出佩剑，叫道："这样的侮辱，即使在你老子手里，我也不吃！"


■埃塞克斯伯爵2

在场众人无不大吃一惊，在君王面前拔剑，这是公然犯上作乱。诺丁汉伯爵立刻插到他们俩之间，把埃塞克斯推开。后者转身夺门而出，剩下身后一片死寂。伊丽莎白面色铁青地站着，没有一个人敢说话。这之后人们纷纷猜测，她会怎样重罚不知好歹的伯爵，即使被扔进伦敦塔、被砍头大概也不会出意料之外，因为伊丽莎白出了名地爱面子，曾经有一个年轻贵族在对她行礼时放了个屁，结果被逐出宫廷七年。

但紧张的气氛虽然在弥漫，却什么也没有发生。同以往一样，埃塞克斯从宫中消失了，伊丽莎白也闭口不提这件事。当然也因为此时有另一件大事发生——老塞西尔死了。他和女王相伴已经四十多年，从她还是伦敦塔的囚犯开始，威廉·塞西尔就一直是她坚强的后盾和保护神。她给很多宠臣都起过外号，莱斯特伯爵是"眼睛"，小塞西尔是"矮人"，而老塞西尔被称为"灵魂"，可见他们之间的感情。与"灵魂"永诀后，意志坚强的伊丽莎白哭了很多次，情绪低落。如果埃塞克斯能抓住这个机会，负荆请罪，之后的事情可能会有很大不同。但他太骄傲了，同时还愚蠢地纠结于自己的"受辱"，以为女王会主动向他低头。拖了一段时间之后，认错一事也变得有点不了了之。由于在爱尔兰的战事屡次受阻，总督人选却迟迟无法决定，埃塞克斯主动请缨，被同意了，算是一个和解的信号。但两人心中都如鲠在喉，裂痕已经出现，再也无法弥补。此后一切都朝着最黑暗的结局飞驰而去。

我在此无意细述英格兰和爱尔兰之间的恩怨情仇，反正大家只要看看今天的北爱，就大致知道历史上双方闹成了什么样子，总之那是一个超级烫手山芋。且不提战事危险重重，埃塞克斯之前的两任英格兰军事首领都死在战场上，爱尔兰本身的各派势力也是错综复杂，互相制肘，乱成一团。伯爵冷静下来之后就发现这是个天大的错误——在和小塞西尔争权的同时却远离权力中心，远离女王，天知道背后会被人捅什么刀子。而且，爱尔兰之行如若失败，那他就是罪魁祸首，免不了被政敌狠狠打击报复。如果有幸获利，功高盖主也是非常危险的，何况伊丽莎白已不像往日一般信任他了。在这里必须说到，在埃塞克斯被


■匿名者中的埃塞克斯伯爵

委任为倒霉的爱尔兰总督一事上，正如《匿名者》中所表现的，小塞西尔使了一把四两拨千斤的巧劲——他故意在女王面前提出几个不入流的角色。埃塞克斯果然中计，他和小塞西尔顶牛已经成了习惯，后者要往东，他就要往西。那几个人选不是地位不高，就是缺乏军事经验，伯爵自然一个个地挑刺儿，最后对手话锋一转给他来了个骑虎难下："纵观英格兰朝野，能征善战、备受天恩、高贵强大，又极为将士拥戴的人，除了爵爷您，哪里还有第二个呢？"于是埃塞克斯傻乎乎地跳进了自己挖的坟坑。

故事讲到这里，已经彻底染上了宿命论的色彩，因为二十四年前，第一代埃塞克斯伯爵，现任伯爵的父亲，就是在爱尔兰这个地狱一样的地方耗尽财产、郁郁而终的，留下年仅九岁的独子，一贫如洗，除了个显赫的头衔几乎一无所有。天意弄人，第二代埃塞克斯伯爵不知不觉也陷入了同样的境地。其实这个人的军事爱好远多过军事才能，之前所谓的战功，要么是撞运，要么是跟着别人沾光，要么就是逞匹夫之勇得到的一点虚泛的荣誉（注解7）。当他来到爱尔兰，以为依靠蛮力和高压能解决问题时才发现，拳头打在这个地方就像打中了棉花，这片穷山恶水本身的阴森、泥泞、荒凉和绝望的氛围就足以瓦解一切斗志。整整三个月他根本找不到敌军主力，而自己的军队却因为疾病、逃跑、土民的骚扰和暗杀不断减员。脾气急躁的伯爵变得歇斯底里，一会儿出击，一会儿又撤兵，因为一点小事就重罚手下，导致更多的人出逃。最后他干脆龟缩在都柏林不肯出战了。（注解7：真正的赢家，如德雷克船长、罗利爵士，带给女王的都是真金白银和海外疆域，埃塞克斯只会花钱，什么也没赚到。）

而此时此刻，伦敦的伊丽莎白正奋笔疾书：埃塞克斯毫无建树的军事行动，加上庞大的战争开支，令她恼怒不已。一封封催促的信件到达伯爵手中，但他回复的却是一些没有意义的哀叹和抱怨，而且还为她把王家守卫总监的肥缺给了小塞西尔，又开始闹起脾气来，简直是火上浇油。后来他被逼不过，和叛军首领蒂戎打了几仗，却又损兵折将，没捞到好处。最后老奸巨猾的蒂戎再度提出口头停战协议——这种回头就不作数的事他对英国佬干过几十次了——心灰意冷的埃塞克斯居然同意了。他一心只想着回去，回伦敦，去见女王，挽回自己可能失去的其他东西。

于是便出现了影片中那极具冲击性和戏剧性的一幕：风尘仆仆的埃塞克斯和他的追随者们在无人通禀的情况下，披甲带剑，清晨闯进了女王寝宫，见到的是刚刚起床衣衫不整的伊丽莎白，同时也是一个剥去一切妆饰、干瘪枯槁的老妇人。双方都惊愕万分，相对无言。伊丽莎白本能地感到恐惧，因为埃塞克斯全副武装，毫无预兆地出现，而她身边只有几个侍婢。但她很小心地没有流露出一点，转而安抚伯爵的情绪，非常平静地听取了他的满腹牢骚和长篇大论的解释。在确定自己没有安全之虞、对方也没有带军队前来之后，她和蔼地吩咐他去更衣进餐，稍后再来详谈。

但伯爵前脚一出宫门，女王最可怕的怒火就全部爆发出来。这已经是埃塞克斯第二次公然对她无礼，更别提他违抗君命，私自与敌



■奥斯卡获奖电影《莎翁情史》

人订立协议，又临阵脱逃，硬闯宫禁。但说来说去，史学家和传记作者们还是一致地认定，对君王权威的藐视，比不上埃塞克斯对伊丽莎白身为女人的情感的伤害——他迫使她用又老又丑的本来面目示人，一拳砸碎了玫瑰色的梦幻，狠狠戳中了她的逆鳞。

伯爵立刻被下令软禁在自己的套房中，他派人送信给女王，结果后者一把抓住信使，冲这个可怜人尖叫道："上帝啊，我还是女王吗？那个人都骑到我的脖子上来了！"吓得那人魂不附体。伯爵听说此事，才意识到犯了极大的错误。焦急、连日奔波的疲劳，再加上几个月来的压力，埃塞克斯病倒了。但女王还是盛怒难平，丝毫没有原谅他的迹象。一向爱戴他的民众在这个当口也帮了倒忙，听说他被软禁还重病缠身之后，一些情绪激动的人开始印制攻击伯爵政敌的小册子，在宫墙上涂写标语，将埃塞克斯塑造成受迫害的落魄英雄。就连莎士比亚环球剧场里上演的《亨利五世》也直接提到他："就像我们慈爱女王的那位将军……无数人会离开这安静的街道，去迎接他班师回朝！"已经倒戈的培根和一直就跟埃塞克斯作对的罗利爵士（注解 8）也纷纷趁机向女王进言，希望严惩伯爵。只有精明的小塞西尔一言不发，和伊丽莎白一样，观察着，思考着。因为他了解女王，一切试图影响她、左右她的势力都会受到本能地抵制，身为一个君主，伊丽莎白的每个决定都必须出自她自己，否则就无威信可言。（注解 8：瓦尔特·罗利，伊丽莎白时代开拓美洲殖民地的功臣，也是著名美男子、诗人、剑客和冒险家，在电影《伊丽莎白：黄金时代》中由克里夫·欧文扮演。《莎翁情史》里将自己斗篷垫在泥潭中供女王落脚的人就是他。在詹姆士六世统治时受小塞西尔的陷害被斩首。）

埃塞克斯被囚禁了一年多，期间被交付星室法庭（注解 9）定罪、又在全体内阁成员面前自陈罪状并接受申饬，最后终于重获自由。但女王对他的热情彻底冷淡了，她收回了十年前赐予他的甜葡萄酒专营权，而这是伯爵的主要经济来源。埃塞克斯为此事惊惶不已，入宫求见。两人不见面则已，一见了又像关系破裂的情侣般争吵起来。伊丽莎白叫他滚出去，并亲手将伯爵推出了门。后者丧魂落魄地回了家，情绪失控得又歇斯底里起来。有人劝他体谅女王的处境，但他却狂怒地吼叫道："她的处境？她已经和尸体无异了！"此刻两人已彻底决裂，再无挽回的可能。但是，出于做事不愿走极端的性格，伊丽莎白其实并不打算进一步报复埃塞克斯，她只要这个人从自己的身边消失就够了。可恰恰正是这种慈悲心理害了伯爵——他重获自由，却又穷困潦倒；元气大伤，又没到一蹶不振的地步，结果成了困兽之斗。再加上身边一些人的挑唆，和对自己的号召力过高的估计，昏了头的埃塞克斯伯爵决定发动政变。（注解 9：英国王家特别法庭，1641 年废除。）

这时，小塞西尔的特务本色和政治天才就充分显露出来了。他早就得知了埃塞克斯的反心，但一直按兵不动。优柔寡断的伯爵举棋不定了很久，迟迟定不下行动的时机。于是塞西尔决定推他一把。1601 年 2 月 7 日，他派人给伯爵送去女王的命令，让他来参加内阁会议。这消息本身并无异样，埃塞克斯仍然是枢密院成员，但在那帮子惊弓之鸟看来，就是要把他们一网打尽、送去伦敦塔的讯号。可当时埃塞克斯手下人马依旧很少，于是他想到了那些可能会支持自己的伦敦百姓。当天下午，发生了《匿名者》中最高潮的一幕：伯爵死党吉利·梅里克爵士（注解 10）渡过泰晤士河，到南岸找了一个戏班子，自掏腰包让他们演出莎士比亚的《理查三世》。这是一出带有强烈政治隐喻的戏剧，男主角理查三世国王被塑造成一个残暴的驼子，有人认为是暗指小塞西尔。而他最终被亨利·都铎（注解 11）推翻并杀死。选择这部戏的主要目的是煽动民众，暗示他们造暴君的反是可以接受的。伯爵和他的追随者以为这样一来，必要时刻只消振臂一呼，人民就会跟着他们一起冲锋陷阵。（注解 10：影片中改为男主角牛津伯爵爱德华·德维尔。）（注解 11：属于约克家族，金雀花王朝的最后一位国王，1483-1485 年在位。）


■匿名者中的青年牛津伯爵

但事实表明，所谓的埃塞克斯叛乱简直就是一场闹剧。第二天凌晨起，聚集在伯爵府上的大约只有三百人，多数都没有马匹，乱哄哄地更无组织可言。埃塞克斯带着这支杂牌军朝伦敦市内进发，以为一路上会不断地有人加入。结果塞西尔提前一天就向市民宣布伯爵为叛国者，胆敢协助他的一律同罪。于是老百姓都乖乖待在家里，他们喜欢埃塞克斯，但更忠于他们的女王。等伯爵一行走到圣保罗大教堂时，仍然没有一人一马前来。骄傲的埃塞克斯的自信彻底瓦解了，其他人也开始悄悄溜走，最后只剩下南安普顿伯爵等十几名死党。女王的军队在海军大臣的带领下赶来，把他们团团包围，望着黑洞洞的炮口，埃塞克斯一枪未放就投降了。

其实，直到这一刻，伯爵也没有真心反对伊丽莎白的想法。出发前他还叮嘱手下，决不许对女王本人无礼。在埃塞克斯那充满骑士精神的天真头脑中，他和伊丽莎白之间只是发生了很多误会，都是在他不在身边的日子里，女王偏听谗言的结果。而他对她的忠诚一直未变，也永远不会改变，所谓的谋反只是"清君侧"的高声辩护。

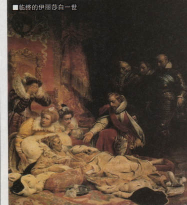
伊丽莎白自己也知道，这场政变荒唐无比，压根不可能成功。即使是之后在伯爵府上搜出了很多和苏格兰詹姆士国王往来的信件，当中讨论的是女王的大忌——英格兰王位继承问题，但勾结并没有成功。而伊丽莎白此时已开始用坦荡的眼光看待自己的身后事：没有子嗣，王位肯定要花落别家，自己的臣下提早寻求出路，也在情理之中。事实上，对詹姆士国王支持最多的，正是她的重臣塞西尔父子。所以如果她愿意，是可以放埃塞克斯一条生路的。实际上她也的确未下狠手，涉案被捕的有一百多人，首犯只算了埃塞克斯和南安普顿伯爵两个。最后被斩首的三人，绞死的两人（注解 12），并未广泛株连。南安普顿伯爵由于年少无知，被判处监禁了事。但女王对埃塞克斯的态度这一次却令所有人大跌眼镜——在临时组建的贵族特别法院判处他为叛国罪之后的次日，2 月 19 日，对他的处罚决定就宣布了：斩首，行刑时间为六天之后。向来对贵族的死刑判决摇摆不定（注解 13）的伊丽莎白，这一次出奇地坚决——没有延迟，没有改期，女王像石头一样又硬又冷地沉默着，直到她生命中最后一个爱人的首级落地。（注解 12：其中包括去安排演戏的吉利·梅里克爵士。）（注解 13：她处斩苏格兰玛丽女王的那回，前后改期了六次。）


■匿名者里的南安普顿伯爵

埃塞克斯呢，他是否在死亡的阴影下恍然大悟了？是否明白自己竟然一直没能彻底了解女王——她是亨利八世的女儿，一个屡次将情人送上断头台的男人的血在她体内流动着。对于那些他们爱过、也爱过他们，却最后令他们失望的人，报复来得酷烈而沉重，永无翻身的可能。而她以前的忍让和迁就，那些小儿女般的打情骂俏，只不过是一块天衣无缝的画皮，让他觉得自己的魅力足以控制女王的幻象，在那下面包裹着的，是一颗饱经风霜顽铁般的心。

伯爵死时，年仅三十四岁，距离他第一次见到伊丽莎白时正好十五年，而后者此时已经六十八岁了，在那个年代算是难得的高龄。可长寿并未给她带来快乐，反而变成一种缓慢痛苦的折磨。埃塞克斯死后那扑面袭来的孤独感和挫败感，令她寝食难安、心力交瘁。

大限将至，女王常常把自己关在漆黑的房间里恸哭，或者抓起一把剑朝挂毯和靠垫乱砍乱刺。歇斯底里发作之后的就是长时间的呆滞与沉默，忘了吃饭睡觉。她同时也在以惊人的速度衰老下去，变得健忘，处理政事老发生错误，这在以前是不可想象的。过人的精力和明晰的思维都在离她远去，但时不时仍会回来，她在六十九岁那年最后一次在下议院议员面前发表"黄金演说"，仍然是


■临终的伊丽莎白一世

年轻时铿锵有力的风格。讲完之后虽已精疲力竭，却努力挺直腰杆，拖着沉重的裙裾走出门去。

七十岁时，她还在勤劳地处理公务，去各地巡幸，参加舞会。但大多数时间她凄凉地独坐着，身边只有空虚和幻灭。有时她有急迫的渴望，想向到来的任何人倾诉心声，但大多数时间别人听不懂那些毫无头绪的自言自语，只知道其中反复出现的是埃塞克斯伯爵的名字。有人请她去看喜剧，希望能博其一笑。但女王没精打采地说："如果你也和我一样爬着走向死亡时……就笑不出来了。"

再没有什么事比看着一个人的生命之火慢慢熄灭更可怕。1603 年 3 月的一天，她衰弱得不能站起，让一个侍女把她扶起来，然后一动不动地在原地站了十五个小时，好像在和什么东西抗争一样。之后她还是支持不住，就像《匿名者》中那样，坐在一堆靠垫旁边，一只手指含在嘴里，像婴儿似的。整整四天四夜拒绝进食，也没有入睡，始终清醒而沉默。小塞西尔和其他内阁大臣围绕在她身边，低声询问她对詹姆士继位有无意见，女王没有回答，只是吃力地做了一个手势——在那些人看来是表示同意。坎特伯雷大主教来给她做临终祷告，伊丽莎白平静地听着，似乎很安慰。可当祈祷结束，人们重新聚拢来探视她时，却发现女王的灵魂已经离开了，只剩下衰朽的躯壳。

这就是伊丽莎白和埃塞克斯的故事，一个比任何戏剧、任何文字、任何诗歌都更跌宕、更真实、更悲伤的故事。在《匿名者》中，虽然爱情的男主角不是埃塞克斯，但爱情本身一定也有不逊于历史真实的快乐和痛苦，因为它同样发生在那个不同凡响的女人身上。不过，在影片里，伊丽莎白的故事只是穿插的点缀，虽然重要但并非主线，因为剧情焦点都在莎士比亚的真实身分上。而这其实是个由来已久的问题，十八世纪起就有人讨论，近年来相关著作更是层出不穷。

关于莎士比亚身分的怀疑并非空穴来风，我们所了解的威廉·莎士比亚出身低微，少年辍学，只受过初等教育，生活经历也很平凡，却仿佛一夜之间写出了许多精彩绝伦的美妙戏剧和诗篇，而后在四十岁左右又突然搁笔，专心致志于谷物买卖去了！

这样一个前无古人后无来者的大文豪，妻子和三个孩子却都是文盲，家里没有半本书籍，没有任何书信，身后没留下一页手稿，仅有的手迹只有



■莎士比亚

六次在别的文件上的签名——三次不完整，三次歪七扭八，根本不像是个会写字的人，更休提一个作家！他出生于斯特拉堡，而十八世纪时有人走访那个小镇，除了一个后来修造的纪念碑，找不到任何与他有关的文献记载和家族支系，这个人就像从未存在过一样。

而存在于他作品中的问题就更多了。莎士比亚一生写了三十七部戏剧，一百五十四首十四行诗和两首叙事长诗，内容涉猎广泛，包罗万象，行文辞藻华美，结构精致，代表了古典英语文学的最高造诣。且不提一个只读了六年文法学校、十三岁就辍学的人怎么能写出那些高难度的韵诗，仅从内容上来说——这些作品的作者通晓希腊和罗马名著，对古典四大悲剧和柏拉图等人的名句信手拈来，非常熟悉法律条文，还具备很"专业"的政治素养。著名的铁血首相俾斯麦就注意过这一点，并且说他一定是个"国家重大政事的幕后人"。除此之外，莎士比亚对宫廷日常生活的熟悉、对军事知识的掌握、对欧洲大陆国家的见闻、对打猎驯鹰等贵族才会参与的娱乐活动的了解，都远远超过一个普通平民的水平，而仅仅是"口耳相传"根本不足以解释他的信息来源和博学程度。

因此，怀疑者基本都公推莎士比亚的真实身分一定是个贵族，而且还是那个时期受过最顶尖教育、生活优渥的大贵族。当时艺术家的工作都是卑贱的，直到莫扎特时代，乐师还只能和仆人一桌吃饭。上流人士即使擅长绘画、写作或作曲，也不应公开，更不能以此为业获利。所以此公写了东西只能化名出版，后来却被一个幸运儿冒名顶替上了。而这个"真身"历来有很多种说法：尼采和马克·吐温认为是弗朗西斯·培根，惠特曼认为是菲利普·西德尼爵士，此外还有诗人埃德蒙德·斯宾塞、萨缪尔·丹尼子爵，甚至后来的英王詹姆士六世。



■牛津伯爵爱德华·德维尔

在 1920 年，一本叫《辨认莎士比亚》的书在美国出版，其中第一次提出了第十七代牛津伯爵爱德华·德维尔才是莎士比亚真身的观点。因为论据充分，之后又被其他作者的研究反复验证，所以和"培根论"一样，是当代在这个问题上颇受推崇的流派。

德维尔的身分和主要经历在电影里差不多都有提及：他生于英格兰最显赫的贵族世家，又从小就受到充分的文化陶冶——父亲拥有私人剧团，两个叔叔都是名诗人，舅舅是翻译家，自己在八岁就入读剑桥就读。父亲去世之后，由女王指定，伯力勋爵老塞西尔担任他的监护人，并把女儿嫁给了他。



■匿名者中的中年牛津伯爵

他的身世和性格在很多方面与莎士比亚戏剧中的人物遥相呼应，比如他的监护人老塞西尔，普遍被认为是《哈姆雷特》中老廷臣波格涅斯的原型。牛津娶了塞西尔的女儿，正如哈姆雷特娶了波格涅斯（注解 14）的女儿奥菲莉亚。而奥菲莉亚对哈姆雷特、海伦娜对波拉特穆，这种莎翁笔下常有的"一个少女对一个高不可攀的贵族男子"的爱情，正是对德维尔本人和他妻子安妮的影射。这段婚姻对牛津伯爵来说是不太般配的，虽然塞西尔家权倾朝野，但出身只是中产阶级，而他又无法拒绝监护人的要求。（注解 14：而他对老塞西尔的厌恶也可以从哈姆雷特刺死老丈人的情节里看出来。）

德维尔和同时代的很多贵族男子一样，崇尚武力，喜欢运动，有暴力倾向。电影里演他十八岁时刺死监护人家中的下人，确有此事。而他还曾和人结伙在路边袭击旅人，目的仅仅是为了好玩，正像《亨利四世》里所写。他在二十四岁时开始游历欧洲，历时一年多，并格外喜欢威尼斯。如果他真是莎士比亚，那么便解释了《威尼斯商人》的来历。他在欧洲期间，安妮生了一个女儿，德维尔怀疑孩子不是自己的，和妻子分居长达五年。后来却被证实是误会。莎士比亚的《奥赛罗》、《辛白林》、《冬天的故事》都是关于在贞洁问题上受冤的女人的。牛津伯爵后来的确因为和宫廷女官发生私情，触怒女王，两人一起被关进伦敦塔。但他跛足的原因不是暗杀，而是和情人的叔父决斗造成的。这段故事后来被写进了《罗密欧与朱丽叶》。同那个被人描绘成"节俭、谨慎、性格温和"的威廉·莎士比亚比起来，显然牛津伯爵的挥霍成性、沾花惹草、傲慢自大的浪荡子脾气，更像一个不羁的天才。

但最要紧的，还是德维尔本人的确才华横溢。虽然他所写的剧本和诗歌在上流社会广受赞誉，但因为身分限制，不能公开发表，结果只有少量诗作存世，因此只能从同时代的一些评语中寻找佐证。乔治·查普曼在自己的一部戏剧里描写和牛津伯爵相识的经历，形容他"谈古论今，下笔有神，刚勇博学，如太阳一般耀眼"。诗人盖布尔·哈维在一次演讲中谈起他，说"太阳神阿波罗呵护着你的才华，你的眼睛火花灼灼，你的面容令矛枪撼动"。可能这就是他日后会起笔名为"莎士比亚"（注解 15）的原因。在他中年时，一个名叫普滕汉姆的作家写道："朝廷里有许多显贵人物写出过值得夸赞的作品，但他们或隐藏、或匿名发表这些作品……使人们无法认识到他们是多么优秀的作家，而牛津伯爵是其中的佼佼者。"（注解

15：Shakespeare，意译即为“摇撼长矛”。）

现在可以肯定作者是爱德华·德维尔的诗歌，都是在他青年时所写，但很难想象这样一个激情洋溢的诗人在中晚年完全没有创作。两个特别的巧合是：牛津伯爵“不再写诗”之时，恰好就是莎士比亚崭露头角之日；而当前者在1604年（注解16）五十四岁时去世之后，莎士比亚不久也停止了写作，从四十岁左右开始，就完全没有再拿出一部作品。在1603年的一首十四行诗中，莎士比亚写道“死亡在向我招手”，在此之前他也多次感慨生命凋零，死神逼近，但实际上他这时应该不到四十，年富力强，活得好好的，倒是牛津伯爵已经快要走到人生终点。（注解16：距离伊丽莎白女王之死仅仅一年，和影片中表现的一样。）


■女装的南安普顿伯爵

在影片里，参与埃塞克斯伯爵叛乱的南安普顿伯爵被描写成牛津伯爵与女王的私生子，因此最后才能身为首犯而逃过极刑。而现实中这个美男子普遍被认为是大文豪莎士比亚的同性恋人，后者的很多诗，都是赞美一位“美若女子”的年轻男人。最近对一幅私藏油画的研究认为，画中贵妇很可能就是那位俊美的青年贵族南安普顿。如果牛津伯爵是莎士比亚，虽然不够说明他和南安普顿是父子，但至少也证实关系足够密切，电影的大胆假设也不算完全是空中楼阁了。

但本片最大的包袱，也是最后的悬念，却是牛津伯爵本人的出身。这倒是一个相当新鲜的论调，应该是出自美国作家保罗·斯特莱茨2008年出版的传记《牛津伯爵：伊丽莎白之子》一书。伊丽莎白有多名私生子的传闻广为人知，但这些孩子的身分却全都疑云重重。如



■匿名者里的青年伊丽莎白

果真如影片所描述，德维尔是她十六岁时所生，那么牛津伯爵的生父肯定是那位被血腥玛丽砍了头的托马斯·西摩尔，伊丽莎白的第一个恋人（也可算是她的继父），她也是为他所累，才被关进伦敦塔的。正是这个惊天秘密，令牛津和伊丽莎白之间原本荡气回肠的爱情急转直下，成了一杯俄狄浦斯式造化弄人的苦酒。如果照斯特莱茨的说法，历史上牛津伯爵也知道这个秘密，并且隐晦地在一些诗歌和《哈姆雷特》中提及。

虽然东拉西扯了这么许多废话，可单纯就电影本身而言，你们根本不需要知道这些，也能够被它打动——宏大的画面、优秀的演员、精致的服装，当中的“剧中剧”又被刻画得那样有感染力、有互动感，无论哪方面都是绝对的一流水准。向来以拍灾难片见长的导演（《后天》和《2012》）这次转型完全没有让人失望。尤其是本片的剧本，据说酝酿长达二十年，完全秉持了莎翁凝重华美之风，充满激情和深远的意象。比如在描写德维尔向妻子安妮叙述自己的创作欲望时，就有这样一段叫人心潮澎湃的对白：

——那些声音，安，那些声音，我无法让让他们平息，他们不断地来找我……在我睡觉、醒来、吃饭、行走在长廊时……少女甜蜜的期盼，廷臣勃发的野心，杀人犯的阴谋诡计，受害者的乞怜求饶……只有……只有当我在羊皮纸上写下他们的声音，属于他们的语言时，他们才会重获自由，得到解放！只有那时我才能有片刻安宁……

——你被魔鬼附身了……！

——大概是的。

一般人或许无法理解这种讲述的渴望吧，但有幸经常提笔的我却深有体会。自抬身价厚颜无耻地说，这就是创作的痴迷、着魔的执着。人生苦短，幻灭如梦，难道人们不应该试图用自己的声音在礼乐崩坏的时代发出呐喊？不能希望肉体朦堕之后也在世间留下痕迹吗？这种灵魂的躁动令德维尔不惜一切也要动笔，也要让作品上演，即使他本人被视为一事无成之徒，即使他不仅无法获利还为此散尽家财，即使剧场内那暴风雨般的鼓掌和喝彩全都不属于他。我想起了《鹅毛笔》里被剥夺了纸笔，用粪便和血也要继续写作的萨德侯爵，想起了《致命魔术》里休·杰克曼扮演的魔术师安吉尔在舞台下的黑暗中，倾听着掌声，张开双臂，向根本不知道自己存在的观众们致意。创作究竟是为了自我表达，还是流芳百世，还是单纯为了让美好降临人间？艺术家究竟更在乎创作的喜悦，作品的价值，还是它们能带来的好处？或许每个人对此都有自己的解释。但假如你看了《匿名者》，看到那个男人染满墨汁的手指和房间里堆积如山的文卷时，看到他在临终的床前交托呕心沥血的手稿时，看到千方悲笑在他笔下化为舞台百态时，看到历史的车轮碾碎一个个鲜活的生命，唯有文字不朽时，我相信大家都能找到答案。

谨在此以《匿名者》的最后结语，向莎士比亚，或者那个化名为莎士比亚的人，致以无上的感谢和崇敬——人生如草芥，死如灯灭，却能催生伟大，本身就是滚滚红尘中的不殒神迹，而你用纸笔改变了世界：

——虽然我们的故事已经落幕，但诗人的却没有，只因他的丰碑长存不灭，他的文字如繁星灿烂。只要语言仍会呼吸，呼吸仍带来生命，这些诗篇和人，便将被永世铭记。



梦境之外

八零后的记忆就像是一本互相抄袭的小说，桥段总是相似，细节却各有千秋。

文 周行文 编 伽蓝 美编 NINA





序

2012年的春天，该死的寒流一次次袭击着世界各地，死赖在零下温度里不走。在曾经无比熟悉的孤独寒冷夜晚，岑泽昇又见到了流星雨。这些几百年一次的天文现象对现在的人们来说更多是具有一定娱乐意义，譬如许愿和观赏，譬如约会和点缀浪漫。当然天文学本身也是一种终极浪漫的存在，只是很多时候它太过严肃也太残酷，每一个字句都在竭力昭示时间与空间的永恒伟大，乃至于物种们转瞬即逝的悲哀，于是那些严肃的东西就被人们刻意忽略。

在气温零下几度的室外仰望了一会天空后，那些拖着尾巴的流星如同雨滴，敲打在岑泽昇的心中。冰冷空气里感觉手脚微微有些麻木的岑泽昇慢慢垂下头，缓步走回家中。夜晚的小区很安静，岑泽昇从枯败的小区树林中一步步走过，千家万户的灯火在他两旁掠过。

同样一座城市，不同时期的星空截然不同到让人觉得熟悉又陌生。

岑泽昇走在路上，偶尔抬头凝视，努力回忆着自己每一次看到这些景象时的心情。人生犹如一只该死的蝴蝶正在半梦半醒中分不清哪里是现实哪里是虚幻。冷冽的风吹过岑泽昇的耳畔，呼呼作响犹如刀割。岑泽昇试图让自己的情绪高涨一些，却总是心神不宁地看着手中的电话。

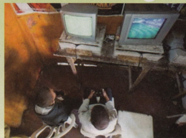
在家里，一直开机超过18小时的电脑上还闪烁着岑泽昇跟朋友未完成的对话框，上面开着不合时宜的玩笑——《永远的毁灭公爵》已经发售了，《暗黑破坏神3》发售日确定即将发售，看来世界末日是真要的来临了吧？

回到家里，岑泽昇掏出手机扔在床上，转身去开游戏机，PS3的风扇工作发出轰鸣声开始与电脑对抗，一时间夜的冷漠在《海贼无双》的OP音乐里淡了不少，这样熟悉的夜晚对岑泽昇来说就像是呼吸一样自然。电脑屏幕上的聊天软件依然闪烁，岑泽昇甚至能想象得到越过光缆，无数个和自己一样的人坐在卧室里，捧着心中想要诉说又不知如何诉说的淡淡情绪，不知所措着。

人生八苦，求不得在这世间最多最盛，却需每个人都忍耐着。

走神片刻之后，岑泽昇按下Start键，进入游戏。

无敌的路飞，无敌的世界。



一

外面的天色已经暗下来，风吹得铝材窗呼呼作响，夜晚的城市因为玻璃窗上的水雾而显得朦胧又陌生，路灯的光晕在窗外延绵成串串光斑，在孤独寒冷的夜里萧瑟着。

岑泽昇小心翼翼地拿起一张刻录光盘，放进碟仓。合上仓盖后，面前那台白色的游戏机发出强烈刺耳的读盘声，电视屏幕上出现了极为古怪的电子音乐，以及一只泛着金属光泽的狗狗模型，还是3D的。

看见这只3D狗出现，岑泽昇又一次小心翼翼按下Open键，抓起那张刻录盘，放了另外一张进去。

这次白色的游戏机开始持续地嗡鸣，那声音简直地动山摇。越过了破解程序的游戏机成功地显示出游戏画面，无尽的星空中一行毫无美感的大字——《Phantasy Star Online》。

这是岑泽昇第一次玩主机游戏，也这一天，他第一次做出对着流星雨许愿这种小清新举动，希望自己将来也能做出好玩的游戏。这个愿望藏在岑泽昇心中，从未对人诉说过。岑泽昇坚信这个世界上有一个属于自己和星辰的共同秘密，一想到这些他就激动得浑身发抖。

那是在十二年前，岑泽昇十六岁，正如更早些年那部曾经很红的电视剧所说的一样，是个花骨朵一般的年纪。那一年很多人还不知道北京能申办成奥运会，那一年20M的电信宽带是想都不敢想的神话，那一年周杰伦刚开始走红，那一年还没人知道什么是S.H.E，那一年PS2才刚刚踏上征途，那一年全球人口刚刚六十亿。那一年不是世界末日，也没人提起玛雅预言。

从小到大，岑泽昇的人生轨迹和大部分普通工薪家庭的小孩没什么区别。正常地读了九年义务教育之后参加中考，却因为被同考场的另一个别校学生抢他考卷抄袭答案而连累，单科成绩作废，进了一所非重点高中。为了这事岑泽昇的父母连续几个晚上睡不着，找人托关系都失败之后最终还是认命了。社会上刚开始有不少人鼓吹大学生也未必有前途的论调，父母只能拿这个安慰自己。

作为当事人的岑泽昇最开始也觉得冤枉极了，明明可以进重点高中的分数被这么一折腾，在普通高中里连个重点班都分不上。别别扭扭的觉得自己不适合这里，结果日子久了一旦适应，反倒觉得自己没进重点高中对是个解脱，毕竟那种晚上自习到九点半的恐怖生活随便想想都可怕极了。

学校的生活节奏极为缓慢，成长中的少年又精力充沛，岑泽昇不得不寻找另外的消遣方法。漫画，小说，游戏……初中最后一年里疯狂复习的日子没了，当时被慢慢压抑下去的这些东西在岑泽昇的世界里又开始重新出现。

逛书摊，玩街机，泡录像厅……岑泽昇在学校里认识了一帮不当学习是回事儿的同学，每天忙得不亦乐乎，也因此认识了不少游戏店老板之类的人物。说来也奇怪，岑泽昇自从上了高中之后，偶尔在街上碰见自己那些读了重点高中的同学，总觉得他们看自己的眼神是轻蔑而带着同情的。这种森森的眼神让岑泽昇更不愿意去考虑学习的问题，大学扩招一年赛一年的凶猛，家里已经做好让他读民办大学的准备了。

大约就是在进入高中那一年的冬天，岑泽昇在一个书摊上买了本游戏杂志，从杂志上知道了SEGA公司的游戏主机，以及得奖甚多的《梦幻之星 网络版》。

那篇介绍写得很诗意，让岑泽昇看了激动不已。在2000年画面可以傲视群雄的《梦幻之星网络版》其实还未发售，但已靠诸多亮点瞬间征服了岑泽昇，他开始考虑用积蓄也压岁钱买一台DC的问题。

这是个冲动的想法，从开始到执行大概会花掉很长时间。中途岑泽昇不得不考虑妥协和折中，找一个有DC游戏机的地方试试这游戏如何，也近距离接触一下Deamcast这台被吹得神乎其神的游戏机。

毫无疑问，开包机房的乐哥是最好的选择。

乐哥是个中途辍学的青年，据说是为了梦想开的这家包机房，兼卖奶茶饮料和炸鸡排。这人按照后来网络流行的黑话说就是有点中二，脸上总挂着灿烂得有点晃人的笑容，喜欢大声说话，热爱格斗游戏和足球，这两样游戏都是岑泽昇最讨厌的类型。

认识乐哥是因为跟同班同学王雪逃课出来打游戏，偶然路过这个卖鸡排的小店，结果瞥见一个长发帅哥叼着牙签在那里玩游戏，两人才知道这间隐藏在学校周围的包机房。

王雪是个如假包换的男生，因为这个名字曾经非常苦恼，现在反倒是习惯了。高中生活苦闷得像肖申克的刑期，只能自己找乐，开学第一天王雪跟岑泽昇简直是一见如故地聊了一个多小时漫画，随后结成了简单的战略同盟。市第三高中的管理并没传说中那么严，请假条比较能发挥它应有的作用。两人就这么一来二去地熟悉了操作流程，同时也认识了乐哥。

乐哥人如其名，是个喜欢跟人扯淡的乐天派，平时呼朋引伴的很多朋友，也义气，有事就喜欢拍胸脯往前冲。本地几个包机房的老板跟乐哥关系都不错，有时间还在一起吃吃饭聊聊天，岑泽昇偶尔还能看见乐哥极为风骚地撩起自己的长发，在傍晚时分唱几句老气的流行歌。

想要玩DC，显然得找乐哥。

2000年还是游戏机青黄不接的年头，DC虽然出来两年多，SEGA屡战屡败的历史让人没法相信这是一款长寿的游戏机。PS2则因为DVD光驱的特殊搭载贵得一塌糊涂，而且还得玩正版。这样导致的直接结果就是大部分包机房的生意已经被网吧蚕食，画面简陋的PS只能靠足球游戏苦苦支撑，看上去真是个悲惨的故事。

岑泽昇想要见识一下DC，向来自诩江湖义气的乐哥拍胸脯保证一定让岑泽昇玩到。其实当时的DC已经非常便宜，惟一问题是没几个人手上有货，有货的也都是全新等着卖，所以这事儿其实有点麻烦。

在一个周末的晚上，乐哥带着岑泽昇去了西城区的一个游戏专卖店，岑泽昇这才生平第一次看到了正在游戏中的DC。

那是一家摆放极有性格的游戏店，各种山寨模型和乱七八糟的游戏杂志堆满整个房间，惟一整洁的是靠墙的玻璃柜，里面整整齐齐摆放着未拆封的GBA和PS，当然还有DC和PS2。这么多游戏机同时出现在面前，让岑泽昇立刻觉得自己特别渺小。在游戏店里傻不拉几站了一会，乐哥才跟那位同样长发飘飘的老板寒暄完，并向岑泽昇介绍。

“这是鑫哥。”乐哥当时这样介绍那位游戏店老板，一个满脸油腻的胖子，衣服上还有点汗渍，“小鑫啊，我这个老弟想试试DC，我就带来了。这可是潜在客户，你好好招呼人家。”

鑫哥一笑：“行啊，来吧。”说罢擦擦手，带着岑泽昇就往屋里走。

整个游戏店里最显眼的肯定是中央那台16:9的SONY电视，据鑫哥介绍说，这是从进口街机里拆下来的，零售价比PS2还贵不少。这番介绍让岑泽昇顿时对鑫哥肃然起敬，肯在游戏上花这么多钱的人都值得尊敬，这是当时所有人潜意识内的默认世界观。



偏僻的小城市里，大多数爱好都被压抑着，不管是看漫画还是动画，或者玩个新游戏都比其他地方困难。岑泽昇在鑫哥这里终于见到了DC，也见到了《世嘉拉力》这平时在街机厅里三个五毛钱代币才能玩一把的游戏。在32寸的平面直角电视上，驰骋的赛车华丽得让人不敢相信。

岑泽昇有一种被雷击中的感觉，在飞驰的画面中少年暗暗发誓，就是它了。

鑫哥给岑泽昇放了一张《梦幻之星 网络版》的体验版之后就去跟乐哥吹水，两人聊这最近的各种趣事，不时发出猥琐笑声。岑泽昇一个人摸着那巨大的手柄，战战兢兢地进入到游戏世界里。

《梦幻之星 网络版》是款很神奇的游戏，正如SEGA公司的大部分游戏一样，这游戏也很硬派，甚至硬派到了给角色起名的会随机生成不同类型的ID属性，每个ID属性杀敌获得的武器和道具都不一样——最让人无语的是，这些ID属性无法预览，于是很多人为了找到适合自己的ID不得不一遍遍地重新开始游戏……那些惨痛经历，岑泽昇在后来的日子里不断领教。

就是这么个不亲切的网络游戏，一下子让岑泽昇有了找到最爱的感觉。

2000年末，即使是《暗黑破坏神2》都还没彻底普及，岑泽昇玩着这画面惊人，本质上一样是刷武器的游戏，并不知道游戏应该上网跟人对战，一个人对着DC一战就是数百个小时。

很多年以后，想起那些孤独奋战的夜晚，岑泽昇依然怀念那种淡淡的幸福。



二

岑泽昇在乐哥那认识了不少朋友，有的是同校的也有外校。乐哥的包机房跟街机厅不一样，常来玩的都是乖乖仔，没有流氓打架一类的劲爆剧情。除了王雪之外，跟岑泽昇比较熟的还有一个叫张涛的，这是个祖国大地上最多被重复的名字。张涛是个格斗高手，也喜欢玩策略游戏，惟独对 RPG 不屑一顾。其实游戏发展到今天这一步，大部分人涌入网吧已经是不可避免的大趋势，张涛却依然不断苦练着《KOF97》，仿佛他能预见这游戏在中国火爆十五年一般。

相对于执着的张涛，岑泽昇更喜欢跟一个说话和声细语的少年交流，这个被人叫做芋头的少年疯狂迷恋"《生化危机》系列"，却跟张涛在"《超级机器人大战》系列"上也有颇多共同话题。岑泽昇喜欢《生化危机》，对《超级机器人大战》不感冒，有时候就会跟芋头聊一些关于《生化危机》续作的猜测。芋头的家庭条件很好，只是受制于中国式家庭教育不能在家里打游戏，因此成了乐哥的老主顾之一。

乐哥手艺甚多，炸鸡排调奶茶都是亲自上阵，居然做得都很好吃。小店不雇人，偶尔乐哥有事会喊自己娘亲过来帮忙看店。一干人等都比较害怕乐哥的老娘，这位老太太一样的人物会把计时卡得如同秒针般精确，绝不像乐哥那样经常大方地多饶出十几分钟来。几乎所有的人都有同一种感觉，推门进来若是看见乐哥的母亲坐在柜台后面，总是不自觉地想要回头先去别的地方转转看。这种诡异的气场持续了很多年，一直到乐哥转行为止。

自从确定了购入 DC 的计划之后，岑泽昇就格外关注游戏杂志。跟大多数人看杂志的侧重点不同，岑泽昇最先翻阅的居然是广告页，当然为了看最新的主机零售价。DC 经过了最初发售的疯狂价格攀升后，在受到 PS2 冲击之后价格又神迹一般地回落。到了 2000 年年末，甚至已经和 PS 的价格相差无几。岑泽昇计算着自己攒下的零花钱和这台神奇主机降价的速度，想象着到底什么时候才能拥有它。

此时各种电玩新闻里已经在不断宣布着 DC 的节节败退，SEGA 的忠实粉丝们都希望自己支持的厂商能重新振作。遗憾的是即使《莎木》这



样耗资数千万美元的大制作依然难挽其颓势。乐哥的包机房里依然是清一色的 PS 为主，常客们都在撺掇这位老板搞一台 PS2 尝尝鲜，乐哥很不坚定地犹豫着。

老顾客里，张涛一边嘲笑 DC 上的《Langrisser Millennium》已经尽失梦战特色，一边继续锤炼自己的《KOF97》，却对 DC 版的《KOF98》垂涎不已。芋头则在幻想着 PS2 能不能出现"《生化危机》系列"的最新作，《生化危机 代号：维罗尼卡》带给人很多惊喜，总体依然略干平淡。难度的提高和流程的延长依旧没有让玩家满足，芋头信誓旦旦你地说这个系列可能会出现重大变革。那口吻就像所有对某个系列有感情的玩家一样，大家都深信自己最了解自己喜爱的游戏。

无论如何，在大约 2000 年底，也就是《梦幻之星 网络版》发售没几天的之后，岑泽昇攒够了钱，从鑫哥的店里捧了一台 DC 回去。

高一的生活是不用做太多解释的，岑泽昇也没有给父母看自己的游戏机，他拆了所有的包装，用书包将 DC 搬回家藏在床底下。尽管元旦之后就是期末考试，岑泽昇还是获得了一定程度的自由时间来玩游戏，父母都是个体经营比较忙，周末没什么时间管他。每到周末或者晚上提前回家，岑泽昇总是很小心地开电视玩游戏，并预计父母要多久才能回家，在那之前他得让电视和游戏机同时冷却下来。这样战栗中获得的快乐一直是岑泽昇回忆中不可或缺的片段，即使在很多年之后回想起来，他还是觉得那时的分分秒秒里都有无法形容的乐趣。

《梦幻之星 网络版》的 Ver.1 等级上限是 100，难度也到 Very Hard 为止。岑泽昇凭着从杂志上获得的资讯和自己总结的经验不断冲刺，居然很快就打到了最后一个难度，同时也发现了枪手这职业实在是逆天……单人 Solo 的话，岑泽昇已经可以精确到多少分钟就清掉一个场景的地步。

后来岑泽昇就不再满足于自己单人每天不停玩一个游戏，他趁考试结束后的自由时间开始找芋头和张涛过来玩游戏，三个大男生坐在有阳光漏进来的客厅里，胡乱地说着关于自己也不知道的乱七八糟话题。

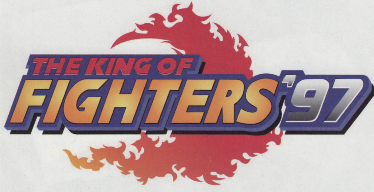
"你说威斯克背后那个势力到底想干什么呢？"芋头自从被《生化危机 代号：维罗尼卡》里的长腿马尾克莱尔迷住之后，一边诅咒庆幸史蒂夫死得好，一边好奇又一次登场的威斯克究竟投靠了谁。

岑泽昇正跟张涛在《拳皇 98》里战得正酣，没空搭理芋头，而是扔了一份杂志给芋头。芋头很容易就在上面找到了关于《生化危机》的新闻，CAPCOM 的开发部长，也就是那位"《生化危机》系列"的创始人刚抨击过 PS2 的质量问题，全系列作品也集体搬家到 NGC 平台上。除了复刻《生化危机》初代之外，还会开发代号为 ZERO 的外传和正统续作《生化危机 4》。这消息让芋头双眼放光，大喊着要买 NGC，哪怕这台主机上将充满他并不感兴趣的童趣游戏也无所谓。

这样的寒假对岑泽昇来说再美好不过，高中第一个假期能用这种方式度过，即使在很多年后来看依然是一种无法形容的奢侈。芋头每天拎着零食准时来找岑泽昇，张涛揣着自己买的格斗游戏手柄，三个人为了游戏争执很久，王雪有时候去街机厅，有时候来找他们三个一起玩。偶尔岑泽昇也觉得自己挺对不起乐哥的，把老主顾都给带到自己家里来了，偏偏自己还是个不收费的。

北方城市的冬天漫长又短暂，每一天的寒冷拒绝着一切户外活动。没有什么比窝在家里打游戏更惬意的事了。岑泽昇和这几个朋友聊着游戏，也会调侃学校里哪个姑娘最漂亮。芋头有个非常美貌高挑的表妹，偶尔会拿着照片来跟这几个人炫耀，遗憾的是几个人从来没见过活体。岑泽昇那时候暗恋一个隔壁班的妹子，看过几本书的岑泽昇总觉得一些对美人的描写能跟那个女生对上号。遗憾的是一直到毕业两人也没说上一句话，岑泽昇只能把这种念想留在心中。

2001 年的春节之后，一切仿佛都回到了正轨。岑泽昇和几个人聊着茫然不知的未来，也不忘继续去支持乐哥的生意。随后爆发了一次大规模的查封无照包机房行动，几个部门联合执法。芋头赶上了那次行动，一群人冲进来对乐哥又摄像又拍照，然后宣布这是非法经营，拿走了所有的游戏机，还搬走了两台电视。芋头自己也被做为堕落少年的典型拍进去了，当天晚上上了地方



台的新闻。

等到岑泽昇赶到乐哥店里的时候，东西早已被人搬空，一群人坐在空荡荡的房间里互相大眼瞪小眼。乐哥垂着头坐在沙发上，长发的他完全没了飞扬的丰采。岑泽昇看得心中不忍，主动说道："干脆我把家里的游戏机拿过来吧，你先开着，等机器要回来再说。"

乐哥平时为人不错，岑泽昇的提议得到了大多数人相应。大家你一台 PS，我一台 DC 的凑了四五台机器给乐哥，把这个长发帅哥感动得一把鼻涕一把眼泪。芋头也发了狠，掏尽所有存下的零花钱去鑫哥店里买了一台 PS2，搬到乐哥店里给大家同乐。

乐哥当时就不好意思了，赶紧让芋头把机器拿走："这机器太贵了，别放这里让人糟蹋。"

芋头当时很有气势地一挥手："没事儿，我乐意！"

就是这件事让乐哥和这几个常来玩游戏的少年关系变得更加紧密，干脆再没收过岑泽昇他们的钱。后来所谓的部门联合检查风潮弱了，乐哥拿回机器继续开张，开始更迫切地考虑着转行的问题。

那一年的冬天就这样悄然无息地过去了。更多的时候岑泽昇回忆起来，总会觉得冬天太短暂，欢乐太短暂。后来等他长大之后才知道，原来短暂的欢乐已经太珍贵。

甚至奢侈。





在高三的上半年，岑泽昇经常逃课打游戏的事实终于被家里发现，那台 DC 因为搬家缘故寄存在乐哥那里才幸免于难，至于他本人如何被父母修理，已经不在考虑范畴内了。肉体和精神都是自己的，可以随便用，DC 却是一点点攒出来的，不能被暴力破坏。经历了长达数小时的暴力和非暴力教育后，岑泽昇的父母倒是终于接受了一个严峻的现实，岑泽昇如果今年无法考上合适的大学，他们打算让岑泽昇复读一年。

这是一个对于普通学生来说相当屈辱却不得不屈服的决定，复读意味着自己的身分游离于普通学生之外，再考一次的压力也不会比通常情况下的高考低。纵然报刊媒体怎样吹嘘不必千军万马独木桥，这桥还是要挤一挤的。岑泽昇在被狂风暴雨地刺激了一番之后，也认清了现实。DC 早已宣布停产，SEGA 宣布永久退出硬件市场。PS2 赢得了这场战争，就像芋头后来卖掉 PS2 还是固执地选择了 NGC 一样，自己也固执地选择了游戏而不是继续乖乖读书。所有一切选择都有代价和付出，岑泽昇明白了这一点，那颗年轻跳跃的心就这么慢慢沉静下来。

在乐哥那里被人拍到的新闻没被父母看到，芋头的成绩因为长时间打游戏还是不太理想，最终父母给他确定了去澳大利亚的阿德雷德留学的路。岑泽昇复读，张涛在本地一个野鸡大学对付了一年多后退了学，去到深圳淘金，说是想做高档音响线材生意。王雪和岑泽昇考了不同的大学，大家只能偶尔在 QQ 上缅怀当初那段岁月了。

复读的这一年是岑泽昇迄今为止，人生中最灰暗的一年。尽管复读班里有无数和自己情况相似的朋友，岑泽昇也认识了几个不错的同学，其他学生异样的眼神，老师们授课时刻意的讽刺，还是让岑泽昇觉得沮丧。在这一年中，他拼命读书，也不忘经常去乐哥的店里闲逛。乐哥店里的游戏机随着次世代战争的终结，终于换成了清一色的 PS2，依然是漫山遍野的足球，岑泽昇看得很无语。

国内的街机禁令一直不肯松动，乐哥有意想跟鑫哥合干一个街机厅，加上点博彩性质的内容。可惜如今的街机执照都是有价无市，报了个天价依然找不到肯转手的人。

芋头在确定了要去澳大利亚那个欠发达的发达国家之后，每天像疯了一样来乐哥这里玩游戏，而且还主动找张涛对轰《铁拳 4》，郁闷可见一斑。岑泽昇不知道怎么安慰人，也只能祝芋头留学生涯顺利。可大家都知道留学生涯哪有顺利的，太顺利就成了外国人，不顺利回来又遭白眼。在这个需要选择的十字街头，忽然每一条路的前途都充满了艰辛。于是岑泽昇更加怀念自己曾经拥有的那个寒假，不考虑未来也没有沉重的过去，那才算得上是真正的快乐。

2003 年的夏天凄苦又漫长，每个人都面对不确定的未来内心飘摇着。有时候在晚上打游戏到深夜的时候，乐哥会拎着啤酒和宵夜给几个小鬼宵夜。大家谈起自己的理想已经开始懂得羞涩和掩藏，内心的想法不再轻易流露。只有乐哥依旧无奈地感慨着，不知道到什么时候，玩游戏在这个国家才能不再是一件大逆不道的事。

岑泽昇默默喝着自己并不喜欢的苦涩泡沫，想象那一天的到来。

"如果将来有一天我有钱了，就他妈的也去做个游戏。"乐哥某次干掉一瓶啤酒后忽然发起疯来，"横扫什么日本美国，让他们都看看，咱们玩游戏长大的一代有多牛逼。"

"说得好，乐哥！"芋头喝多了也跟着大声傻笑，"到时候我就跟着你干，咱们一起赚钱，一起出个好游戏！"

当时岑泽昇刚刚玩过那个叫《世嘉嘉嘉》的游戏，心中无限感慨都不知道怎么表达，只能跟着呼喊几声。未来渺茫和现实的凄厉像两道锋利的岩石，压出的一道缝隙让人难以呼吸。更多的时候岑泽昇则在努力向着，靠游戏为生，以游戏为职业到底靠不靠谱。2003 年的电子竞技还是冬天，岑泽昇带着浓浓的疑问，在复读班，包机房和家这三点上徘徊，越不出雷池半步。

后来随着学业日渐繁重，岑泽昇慢慢不再想起游戏。尽管 2003 到 2004 年才算是真正的黄金年代，无数大作依然与岑泽昇擦肩而过。在无数次的模拟考间隙里，岑泽昇望不见自己的开心快乐藏在那里。放眼看去，这个世界只有无尽的现实和现实。

在这一年中，微软率先发布了其下一代主机，次世代战争又一次开始。岑泽昇看着无数的游戏眼馋着，他只有 DC，那一百多张盗版盘和已经微微泛黄的 DC 是他全部的精神寄托。在结束了第二次的高考之后，岑泽昇决定带着 DC 去学校，他希望这台游戏机能陪伴自己度过大学岁月。

很多年后岑泽昇回忆起自己当时的心态，觉得更多的是害怕自己从一个没有娱乐的环境到了另一个没有娱乐的环境。大学志愿岑泽昇填了一个距离家乡极为遥远的学校，这大概是很多同龄人的相似选择——无论如何，让我远离这个城市吧。不管是不是全新的开始，至少远离这曾经束缚自己的一切。



四《海贼无双》的DLC犹如噩梦，每一个组合包都充满了恶意骗钱的高贵气质。岑泽昇在PSN Store上徘徊了许久，也只是用了特典密码取走了几个主题。PSN的那次密码风波之后，好多人都在网络付费之后习惯做个捂紧钱包的动作。原本以为去到了网络世界里生活会更加自由，到头来发现其实更须谨慎小心，不得不让人怀疑这世上已无梦想之地。

自己毕业已经很多年了吧？半夜无聊的岑泽昇忽然想起这个问题，十多年的生活在脑海中一一浮现。眯着眼睛随手点开优酷网站，如同外国网站Youtube上的视频一样，无数新游戏评测和视频攻略赫然在岑泽昇的关注内容栏里。

国外Youtube上常年有一些人固定制作各种游戏大作的剧情和首发视频提供给暂时玩不到游戏的玩家，已经慢慢形成了一个行业。很多半吊子为了养家糊口也在玩，前阵子的《质量效应3》居然同时有五六个人在做剧情视频，而且都是边打边玩。更搞笑的是，有些人因为要玩的游戏太多了，每次重新接上存档都不记得自己玩到哪了，活像是把《爱情买卖》和《最炫民族风》混在了一处唱出来般。

养家糊口和梦想到底哪个重要，现在让岑泽昇来说，他也不知道。这些东西在很其实多年前他就做过不少，可惜那时候分享并不像今天这样容易。

因为《质量效应3》结局导致的玩家抗议还在持续中，在那个以各种活动为目标募集资金的网站上，美国人为了修改这个结局已经募集了快10万美元。这个世界一点世界末日的样子都没有，淘宝上的《暗黑破坏神3》已经被炒到了1200元以上。岑泽昇原本打算预定的心被浇灭了，他控制着鼠标在一个个浏览器窗口里跳跃，所见的主题依然还是游戏、游戏，和游戏。只有这一点，十几年来未曾改变。

大学四年的生活乱七八糟，除了成为暴雪的粉丝之外，岑泽昇也历经了游戏主机的又一次更新换代。在大二下半年的时候，他第一次尝试着向一本名为攻略，实则有一半页码是广告的杂志投了篇玩家日记。后来这篇稿子被登在读者来稿选登上，还给了千字八十的稿费。几千字的东西换了无数零食和盗版游戏，让岑泽昇有了不小的动力。随后的几年里，不光是跟同寝室的联机玩游戏，岑泽昇还不断给各种电玩杂志投稿，最后演变成认识了些游戏论坛的业内人士，开始给网游厂商写枪稿。

这份工作对岑泽昇来说既不算惊喜，也没有多少完成梦想的快乐。到大三下学期的时候，岑泽昇每个月的稿费已经达到五千以上，不过也因此搞得学分总在水平线上下晃动，老师们看他的眼神都没啥喜悦。

其实到了大三下学期，所有都在愁苦着大学毕业之后的去向问题。岑泽昇也在苦苦思索，到底是继续干现在正做着的活还是正经去找个工作。无论哪一种，都要舍弃一些东西，这种纠结在岑泽昇脑海中盘旋了很久，让他每一个夜晚都无法安眠。

时光就像撕掉的日历一样飞快逝去，岑泽昇没来得及思考太多，大四已经汹涌而来。放眼望去国内的游戏产业蓬勃发展，可惜都是网游，有几个同学兴奋地说要去北上广碰运气，劝岑泽昇跟他一起走。平时隐藏得很深的岑泽昇摇头拒绝了，对于他来说，从事这个行业已经有一段时间，更能分得清梦想和现实的距离。在那些看似充满了让人热血的宣传语之下，是商业规则的各种惨烈现实。不管是网络营销还是软文，每一种宣传都能让当初身为玩家的少年们觉得浑身冰冷。

想来想去，其实在没有更好去处的情况下，最终岑泽昇还是妥协了。没有现实的梦想更艰难，也见不到希望的光。

正式从事某项工作等于是放弃兴趣的开始，幸好国内的商业稿以网友居多，有些游戏专业网站的活也不算那么让人反感。岑泽昇计算了一下自己的工作能力，按照时间安排开始接触自己的各个东家，整理了一份时间工作流程表出来。在这些投稿对象中网络媒体已经占了一多半，于是岑泽昇干脆自己买了截图用的采集卡，他相信原创的图片会更有竞争力。

事实上岑泽昇并不知道，自己的工作几乎就等于是一个游戏网站的编辑，在无意识中他开始学着用Dreamwaver等工具自己编辑网页，也做视频采集和后期。这些枯燥的技术工作陪伴岑泽昇度过了大学的最后时光，最后半年的实习的时候，岑泽昇很无奈地找了一个网站编辑给自己开了个证明。并在那一年开始尝试做游戏视频。

游戏梦几乎是每个男生在少年时代都曾做过的，破灭的时候大多寂静无声。

大四上半年，同寝室的哥们都找到实习工作出去了，岑泽昇一个人躲在寝室里，每天开着灯和电脑，通过网络不断尝试着自己的工作。玩游戏、读书、写作和做视频的内容交织在一起，除了偶尔出去买吃的，岑泽昇甚至很少走出宿舍。于是周围的人都有一种错觉，这个寝室其实已经没有人在住了，只有看到偶尔的灯光才会说可能是什么人回来了。岑泽昇就在这种接近真空的状态下生活了至少两个月，他剪了两个《鬼泣4》的MV，同时也录制了一个《使命召唤4》的吐槽视频。这项工作没有为岑泽昇带来任何收益，却让他有了一种自己能战胜一切的自信。

在经济危机悄然来袭中，岑泽昇有了自己的决断——每一个危情的年代，都愈发显出娱乐的难能可贵。

那之后岑泽昇开始给一些网站提供视频攻略，这是一份钱少任务又很繁重的工作。大多数网站的视频攻略是不给钱的，反倒是文字类的东西更容易卖一些。岑泽昇坚持了大约两年，在自己毕业两年后彻底放弃了游戏视频的制作，转而专心接待网游公司的软文和杂志稿。

岑泽昇有时候跟人聊起人生，很想告诉别人是游戏改编了自己的人生，又不好意思说出口。当今社会喜欢玩游戏到了他这个程度的人多半还是得被当成怪物，就像很多人都不知道一些动画是给成年人看的。某些时候解释毫无意义，因为人们只希望某件事符合自己的想象，他们才不管事实真正的模样是如何。

回忆着自己的学生时代，岑泽昇觉得自己的人生既没虚度，又很浪费。诚如很多人所说那般，青春只是用来挥霍的无价之宝，在失去之后才懂得珍惜。岑泽昇托着下巴在网上点了很多视频看，看着看着眼眶就湿润了。无论多么孤苦，在那些梦中自己终于一步步向前走到今天，哪怕依然没有让人值得信服的成绩，这毕竟是自己独一无二的人生故事。

没有什么比这更珍贵了，正如没有什么人会懂得自己的情感是怎样的。

是是否否，真正明白的恐怕只有那个镜中人。



五

岑泽昇重新打开门，走向这个自己熟悉又陌生的世界，在他心中有几个名字，他想试试这个世界是不是还能和昨天一样。

芋头在澳大利亚苦读五年，拿了两个学位之后终于顺利在移民政策修改之前完成绿卡大业，回到国内。相比那种读了MBA还只能在小旅行社里打工的传说，芋头利用他在墨尔本一千大学之间的关系，干脆干起了留学中介，自称人口贩子。岑泽昇再看到芋头的时候，这个家里本来条件就很殷实的青年已经褪去了当年的青涩和狂热，一脸云淡风轻地对着岑泽昇打招呼。

岑泽昇很不习惯芋头这种成功人士的嘴脸，却不得不承认当今社会最喜爱的就是这种人。两人在约好的茶馆坐定，旗袍开衩已经过了臀线的美女茶艺师给两人涮洗茶具沏茶，岑泽昇很不习惯地看了一眼身材完美的茶艺师。

芋头察觉到岑泽昇的不自在，微微一笑："咱们就不用拘束了吧？"

岑泽昇犹豫一下，只能也笑笑："好吧，跟你我就不用客气。"

"这才应该嘛。"芋头亲热地拍了岑泽昇一巴掌，"跟别人装装就行了，咱们还用装么？"

岑泽昇不好意思地端起茶杯，却被烫了一下。第一杯茶不是用来喝的，茶艺师掩口笑了一下。芋头却无奈地摇摇头："你这是故意的吧？"

岑泽昇嘿嘿一笑："是。"他又怎么会不知道第一杯茶不能喝。

"这么多年，你还是没变，也变得最多。"芋头感慨，从口袋里掏出个打火机，却让岑泽昇笑出声来，赫然是个安布雷拉公司标志的Zippo。

岑泽昇知道芋头说的是什么意思，在大时代中自己没有太多变化，本身已经是极大的变化。每个人都在随波逐流的环境里，愿意坚持某些东西就得付出代价。岑泽昇觉得如果真说下去，这些内容都会变得颇无趣，只好挠挠头道："别说这么让人不好意思的话了吧？咱们这也得有两年多没见了？"

"两年半。"芋头终于是没像许多电影角色那样说出具体的时间日期，只是言语间不再那样谈笑风生，带着淡淡失落。

两年前芋头和一位留学欧洲但未能成功更改国籍的美女结婚，岑泽昇应邀参加了婚礼，并奉上一个大大的四位数红包。那场婚礼办得相当奢华，岑泽昇记得新娘子的皮肤很白，面貌却不太记得了。中间大家偶尔在网上说说话，现世界里却因为芋头又要跑国外又得去老婆老家等原因不能见面。在这期间芋头无数次想要请大家吃饭，因为种种原因一直未能如愿。岑泽昇倒是愿意相信芋头的确是真忙。

"最近还忙么？"

"今年一般。"芋头摇摇头，"移民政策一变，澳洲已经不是最好的留学选择了。我在网上不是跟你说了么，我现在都有闲心在家跟人网战《使命召唤》了。这要是以前，哪有这个时间啊。"

岑泽昇听得出芋头语气中的无奈，不管是时间换钱还是健康换钱，似乎这都是人生无奈的选择之一。

"我有点事想跟你聊聊。"岑泽昇看了一眼正在低眉顺眼的美女茶艺师，有点不好意思开口。

"有啥你就说吧。"芋头端茶，"咱们哥们谁跟谁啊。"

岑泽昇犹豫一番，咬咬牙还是说了。

"我这阵子打算拍个DV短片。"

"什么？"芋头没听懂。

"是这么回事。"岑泽昇解释道，"现在国内也有那种活动类的集资网站，我想在上面发起个活动，拍个DV短片。内容就是所有八零后的共同回忆，咱们当年玩的游戏啊，网吧啊，台球厅啊什么的。我自己写个故事脚本，想找你们来一起拍。"

听了岑泽昇的话，芋头的手中的茶杯在嘴边停留了好一会才沾上嘴唇。喝完一杯茶，芋头有点迟疑地说道："这种片子不少人拍过了吧？《老男孩》，《玩大的》这种……有名的就不少，连我都看过。"

"他们是他们，咱们是咱们。"岑泽昇坚定地说，"关键是给自己留个回忆，我觉得应该挺有意思。"

"怎么忽然有这个想法了？"芋头不争论，转而问起原因。

岑泽昇对芋头实话实说："也没什么，就是觉得现在条件比较充足，加上咱们这些人的收藏品，拍着玩呗。一是为了怀旧，二也是觉得那么多年青春，有点纪念的东西留下来也不错。"

芋头若有所思地点点头，又端起茶杯。两人品茶沉默了良久谁也没说话。在成年之后的生活里，这样安静地浪费时光，对于他们来说已经是很奢侈的一件事了。

过了半晌，芋头才缓缓开口："你都问过谁了？"

"还没开始问，你是第一个。"岑泽昇诚实地说，"你看，咱们这群人里，你时间最宝贵，所以先问你。"

"我家里……"芋头想说什么，忽然又觉得不合适干脆打住话头，"算了，没什么。你先去问问其他人吧，我没什么意见，不过我时间不多，真怕半途而废。"

"过程比结果重要吧。"岑泽昇无奈地笑笑，他看得出芋头的顾虑比自己想象中还多。

芋头不再说话，两人喝茶，怀念往日岁月。芋头现在偶尔也玩游戏，还买了PSV，比岑泽昇更期待《梦幻之星 网络版2》的发售，也说起对最近《生化危机 浣熊镇行动》的不满——"简直就是个FPS游戏嘛，打人还一点反馈没有，AI又低，这外包也太失败了。"

"玩家没人权啊。"刚给某个网站做了评测视频的岑泽昇附和着叹息道，"当初在Wii上出《暗黑编年史》我就觉得有点不妙。不过那个外包还算靠谱，顶多是修改了一部分历史细节。现在这个就纯粹是乱来了。"

聊了一会只发布了一部分情报的《生化危机6》，一趟茶已经喝得差不多了。芋头没有刻意频繁看表，这一点让岑泽昇觉得心理还算舒服。两人在茶艺馆门口别过，岑泽昇看着芋头的X5扬尘而去，转身去街机厅买了几十块钱的代币，一枚一枚塞进乏人问津的《铁拳6》里，独自一人坐在那里打了一下午。



六这个月的电脑城生意很萧条，卖货的似乎比买货的还多。在这不停的“要点什么”招呼声中，现代便民的数码科技产品组成了深邃广阔的森林，等待每一个顾客钻进去并迷失自我。走在熟悉的过道里，岑泽昇想起自己的第一台电脑，那也是在2004年的春节后，仿佛所有的一切都必须跟冬天有关似的。

确岑泽昇的第一台电脑是赛扬4 1.8G，在当时来说相当豪华的512MB内存和独立显卡，还有17寸的CRT显示器。现在想起来，这样的“豪华配置”简直像是在清朝一样。

千辛万苦过了第二次高考后，大学新生入学的时候，经过了无数托运和自己捧着显示器的艰难旅程后，岑泽昇带着自己的电脑到学校寝室报道。进了寝室，迎头一个一脸青春痘的眼镜男就对着他问道：“嘿，哥们，装‘暗黑’了吗？”

岑泽昇当时就是一乐，《暗黑破坏神》就像是八十年代大学里的萨特，是专属于男人们的暗号。对着青春痘眼镜男，岑泽昇嘿嘿一笑，重重点头：“他们家的游戏我都装了。”

青春痘眼镜男大喜，帮岑泽昇收拾床铺放行李接电脑。一个寝室六个人，此时已经有同学开始带笔记本来上学，学校里也还没开始有大一新生不能带笔记本上学的变态要求。小型局域网下，六个人不管是《CS》还是《暗黑破坏神2》抑或《星际争霸》，都热闹无比。岑泽昇也知道了这位满脸青春痘的眼镜男因为年纪最大，居然复读过两届而成为寝室老大，自我吹嘘游戏玩得好，号称“戏魔”。

戏魔生平最爱暴雪，对岑泽昇自己拎来的那台白色小方块游戏机很好奇，又显得不屑一顾。直到岑泽昇玩了几把《梦幻之星 网络版》之后，戏魔才惊为神作。后来岑泽昇跟戏魔介绍这是被淘汰出市场的游戏机，这游戏倒是日本无数大奖的作品。戏魔于是也跟着岑泽昇玩了很久的《梦幻之星 网络版》，还特意买了块记忆卡。当然这些都是很久之前的事了。后来岑泽昇终于跟大家打成一片，玩《暗黑破坏神2》，在游戏中无数次的烧死墨菲斯托。

后来戏魔终于去了朝圣之地，不过不是传说中的北上广，而是代工圣地苏州。在那里有几个电子行业最集中的代工集群。戏魔走后甚至连学校都没回，也不再上网。有时候岑泽昇会想起这个人，然后想一下不知道他在那边过得好不好之类的问题。

这个世界太忙乱，让人连怀念的机会都很少。

来电脑城岑泽昇只有两个目的，买高清DV和见人。人来人往中，岑泽昇一瞬间觉得有些冷，自己的太渺小，连梦想都容易被淹没。这就是大大世界里忙碌的自己？

张涛也结婚了，这是当然的，现在又有谁没结婚呢？岑泽昇有时候坐在亲戚朋友当中，听着他们不辞辛苦地询问自己的私生活，总会涌起无尽恼怒，又不知如何争辩。周围的人都是那样，你若这样，就是你的不对。永远有那么多那么多的人不懂如何尊重别人隐私，问个不停。因为这个原因岑泽昇很讨厌聚会，太多的人喜欢在公共场合谈论这些话题，反感又无法发作。

见张涛最容易，张涛在深圳淘金失败后回到老家，老老实实干起了自己力所能及的电脑维护，现在就在电子城打工，当然已经不怎么玩游戏了，只是偶尔还会用键盘怀念《拳皇》的某一作。张涛在一个批发店里给人做售后，自己找些零散帮人装机的活儿，因为从批发店里能拿最低价的电脑配件，中间赚的也算不错。岑泽昇见到张涛的时候，这个当年号称要去日本打斗剧的男生已经生出了丝丝白发。

看见岑泽昇盯着自己的头发看，张涛不好意思地摇摇头：“高辐射环境工作嘛，正常的。”

见到岑泽昇，张涛就开始给他派烟，是0.8的中南海，混合型生烟的味道很重，岑泽昇摆摆手拒绝了。最孤苦伶仃熬夜的日子也抽过几根，后来就彻底戒了。那是有一次看一个什么游戏的结局，他忽然觉得人是软弱的，但还没软弱到需要用香烟来让自己变强的地步，第二天开始就戒了。

闲聊是自然的，岑泽昇记得上一次见张涛应该是在四个月前，他来帮一个亲戚装电脑。全球硬盘大涨价让人挠头，那次岑泽昇还跟张涛吃了个简单的工作餐。两人聊了一会最近可能会推出的新游戏《街霸对铁拳》，张涛说自己有点期待，可惜老婆未必会同意让他买Xbox360，估计到时候会去找岑泽昇蹭完。

岑泽昇知道张涛也就是说说而已，如今张涛能自己出来的时间绝对不会超过2小时，简直是个优秀家庭妇男的典型。张涛的妻子是个典型的管理型人才，对张涛的管理从生活到生理统统紧抓不放，每次外出聚会都规定回家时间，定期电话查岗，简直让人望而生畏。岑泽昇平时倒是很想找张涛吃个饭聊聊天，忙还能挤时间，老婆管得严他就真没办法了。

电子城里人也不多，四月是几乎所有行业的淡季。张涛带着岑泽昇去餐饮区小坐，两人点了两杯加冰可乐。岑泽昇也不见外，跟张涛闲聊了几句后直接说明来意。

张涛喝光了整杯可乐，听岑泽昇说完想法，沉默着一直没有开口。电子城里喧闹的人声让这种寂静显得格外艰难。岑泽昇看着自己眼前的杯中可乐，瞬间有点明白了张涛的心情，等了一会见张涛仍不说话才开口。

“为难的话就算了。”

张涛咬着牙摇摇头，一瞬间岑泽昇仿佛又看见了当年那个倔强的少年。

“不，我想想办法。”

“别让嫂子生气，那多不好。”岑泽昇说着言不由衷的话，“家庭和睦最重要。”





张涛苦笑：“这件事跟她没关系，应该我自己来做主。”

“结婚了嘛，身不由己，我们也能理解。”岑泽昇继续言不由衷，心中却很期待，“你现在做的每一件事，都不是你一个人的事了。”

“相对的自由也是自由。”张涛低声说着，有点激动，“不让我买游戏机，不让我买3D电视，总不见得连这也不让我去吧？”

“很浪费时间的……”岑泽昇解释着，但又很坦诚，“不过我希望你能来，这是咱们共同的回忆。”

张涛在激动之后又有点心不在焉，大概是在想象如何跟自己老婆交涉，小声地附和道：“我知道……我尽量跟她说说看。你不知道，我现在连玩个掌机都得偷偷摸摸，也就上班能打会《拳皇》。靠，都快忘了风神拳怎么出了……”

岑泽昇也只能苦笑，跟张涛聊起CAPCOM的新作《街霸对铁拳》，本质上来说简直就是《街霸打铁拳》，角色的不平衡一如当初那个《CAPCOM对SNK》。希望NGBI的那款平衡性能好一些……两人说着说着，张涛的手机铃声开始作响，岑泽昇听得出来那是《超机机器人大战》中《铁甲万能侠Z》的主题曲。张涛敷衍着说了几句问话后挂掉电话，从言语之间听得出是家里老婆大人查岗。

一时间气氛变得再度有些微妙，岑泽昇不知张涛要如何对付家里人，张涛似乎也不打算说。两个已经不再年轻的男人坐在餐饮区喝着饮料，聊着过往的事。很难想象没有游戏的话，他们的人生将如何联系在一起。可此时此刻，岑泽昇依然只能觉得一阵阵无力，他知道自己做不了什么。

张涛显然没有太多心情跟岑泽昇聊过去，两人说了一些以前的趣事后就分开了。岑泽昇在张涛的指点下买了一台索尼的硬盘DV，比标价便宜了至少两千元左右。岑泽昇拿着这台DV走出电子城，阳光刺得他眼神一阵迷离。端起DV随便拍了一段，岑泽昇发现镜头中的每个人都低头行色匆匆，眼神中带着强烈的追寻意愿。往常躲在家里，岑泽昇很少能看到这么多目的性和侵略性的眼神。

七

岑泽昇竭尽自己所能地一个一个联系之前认识的人，在张涛和芋头都没确切回答自己之后，岑泽昇找到了乐哥的联系方式。乐哥的包机房终于因为不断前进的时代而破败，如同包机房那个时代的诸多特殊产物一样，泯然在众人的视野中。在把包机房兑给一个还怀揣靠游戏机发财梦想的小青年后，乐哥揣着自己这几年攒下的家当，终于钻了现在制度的空子，跟鑫哥合作开了一家所谓的动漫娱乐城。

这是乐哥多年来的梦想，实现起来难度不是一般的高。租借执照按照当前的行情价已经接近三十万，加上装修，租房，设备和雇人等，投资不菲。乐哥自己的实力也不足以搞定所有外部杂事，他的人脉加上鑫哥的关系才勉强将这个“动漫娱乐城”开起来，生意倒很火爆，几乎是在两个月内就回了本。

若不是为了找乐哥，岑泽昇大概一辈子都不会踏足这种满屋子抓鱼推币娃娃机的地方。岑泽昇固执地认为街机厅就应该有街机厅的样子，小时候那种只有对战和清版动作游戏的街机厅才符合他心中所想。站在乐哥的游戏厅里，岑泽昇一度觉得自己有些不知所措。好在有些游戏还是岑泽昇熟悉的，譬如《月华剑士》和《拳皇98》。

乐哥比岑泽昇念大学的时候更老了一些，长发依旧，脸上的法令纹却已经很深了。两个人见面，乐哥还是如当年一样欢快地拍拍岑泽昇肩膀，声音洪亮：“哟，胖了嘛。”

岑泽昇不好意思地挠头，在乐哥面前他一直都是小孩子的模样，现在也不例外。

“乐哥，生意还好吧？”

乐哥拉着岑泽昇到后面的经理室落座，偌大的房间里就鑫哥在那闷头玩游戏，岑泽昇走近了一看居然是《吞食天地》街机版的初代，鑫哥毫无风度地在模拟器上给自己投了很多币，赵云正在所向披靡。

看到这一幕，岑泽昇有点开心。

“都开了街机厅，还玩不够啊。”

“别提了。”鑫哥一脸肥肉随着双手拍打键盘不断颤抖，“这游戏太老了，我们想收一块板都收不着。”

“掌机上也有啊。”岑泽昇自己的PSP里都装着这个，“干嘛飞用电脑玩。”

“你不懂，这叫真实怀旧。”鑫哥指了指自己设置的游戏画面，“PSP模拟不出来这种老式街机横纹扫描的感觉，那画面太干净了。”

岑泽昇绝倒：“现在都是把游戏高清化复刻，你还非要玩低清的？”

“你不懂，这才是真怀旧。”鑫哥摇头晃脑，“对了，我听小乐说你想拍个短片儿？”

岑泽昇来之前已经大概在电话里说了自己的想法，鑫哥也觉得很有意思，只是他和乐哥有一样的顾虑。

“你说咱们这老胳膊老腿的，拍那玩意靠谱么？”

“真实表演就行啊。”岑泽昇对这个疑问早有准备，“就是拍点当年和现在的事儿，本色演出不难吧？”

乐哥在旁边嘿嘿一笑：“你不知道我有镜头恐惧症啊？上过电视新闻啊我可是，现在看见摄像机还浑身哆嗦。”

岑泽昇听得心中一抖，知道乐哥还是有顾虑，不过这顾虑和之前的两人不同。

“怕什么？被人肉？”岑泽昇隐约猜到了一点。

乐哥犹豫了一下，还是挺坦诚地说道：“是啊……你看我你和鑫哥，我们俩现在做这个生意，本身就不算特别上的去台面。要是真因为这个视频被人说了几句，有人好事一闹，我们俩就挺被动……”

鑫哥也放下游戏，走到岑泽昇身边点了颗烟：“其实也没小乐说的那么夸张，可我总觉得有点怕……说实话，这其实不是个事儿，关键是要真有人想恶心咱们，还是会挺麻烦。”

岑泽昇感到一阵无力，他确实没想到这一层。大概这几年在游戏网站上混得太顺利了，让他都忘了网络早已成为另一种意义上的战场。乐哥和鑫哥现在做的这生意竞争对手不少，谁要是看到了自己放出的视频，在后面推波助澜一下，那还真是挺大个麻烦。

“行，乐哥，鑫哥，我明白了。”岑泽昇站起来冲两人抱拳，“是我考虑不周，不好意思啊。”

乐哥嘿嘿一笑，又把岑泽昇推回到沙发上：“行了，咱们之间还整这些个客套干嘛？要不我帮你找几个临时演员？”

岑泽昇还真心动了一下，随即摇头拒绝了。

“不，那就没意思了。”

“行，还是和以前一样，有性格。”乐哥胡乱夸奖着岑泽昇，“既然都来了，玩会去？”

岑泽昇为难地拒绝了乐哥的建议：“不了……你知道的，我又不赌博。”

“别小看我们嘛。”乐哥嘿嘿一笑，“我这里的机台也有不少是你平时玩不着的啊，咱们整几盘《化解危机》去？”

岑泽昇也笑了：“乐哥，我刚买了PS3的Move套装，《化解危机》就算了吧，我在家练得已经能单人通关了。”



“啧啧，还是你更爱游戏啊。”当年雄心壮志要做游戏的乐哥上下看了岑泽昇一番，感慨道，“听说你现在也是个小名人了？在网上写攻略？”

“视频攻略，评测什么的。”岑泽昇没说太详细，转移了话题，“听说最近已经出《街霸对铁拳》的街机了，你们不弄一个？”

乐哥与鑫哥对视一眼，颇为无奈地说道：“这个玩意说实话，如果弄来了，我估计到咱们这个游戏厅关门那天，都挣不回来。”

小城市的街机厅尴尬就在这里，人流量不够，一切都是白搭。岑泽昇也明白这些，点点头又跟乐哥说了一会闲话，这才告辞离去。

“动漫娱乐城”里，很多青年男女都紧紧盯着属于自己的方寸屏幕，岑泽昇知道他们看的不是欢乐，是得与失。很多时候，人们喜欢把欲望也说成是梦想，把所有问题都归结于金钱的多寡。在那些贪婪的目光中，岑泽昇觉得自己走过了一个让人敬仰的时代，又堕入了一个无奈的岁月里。

或许这种娱乐才是最终人们想要的，岑泽昇看着小姑娘们围在套牛的游戏前，心中微微感慨，加快脚步离开了。

在岑泽昇背后，游戏厅里的音乐正放到牛奶咖啡的一首新歌《明天，你好》：

长大以后，我只能奔跑
我多害怕，黑暗中跌倒
明天你好，含着泪微笑
越美好，越害怕得到
每一次哭，又笑着奔跑
一边失去，一边在寻找
明天你好，声音多渺小
却提醒我，勇敢是什么

岑泽昇也很想问自己，到底有多渺小，勇敢是什么。这些问题在少年时代都很容易回答，长大后却变得那样的难于启齿。



连续一周的奔走之后，对于拍短片这件事岑泽昇有一点绝望。自己不能成为一个优秀的游戏制作人，甚至都没有过去游戏公司工作的念头都是拜之前枪稿软文生涯所赐。见过了太多游戏公司现实状况的岑泽昇知道，梦想在前行的路上被埋葬太容易，还不如埋在自己心底。现在他又知道了，日常生活是更容易埋葬梦想和青春的墓地。在每个人谨慎又貌似豪迈的言谈中，岑泽昇知道这个世界跟自己所了解的其实相去无几。

每个人都会不约而同地选择妥协，让欲望代替理想，让生活掩埋希冀。岑泽昇甚至不太想联络王雪，他觉得这样的谈话必然无疾而终。在半夜的时候，岑泽昇有时候还会走下楼看看星空，越来越不容易看见清晰的星辰的夜晚，岑泽昇有时候也不得不借助观测星空的应用程序和 iPad 来定位自己曾经熟悉的星座。流星雨划过之后一百多年内将再也不来，每个人一生中其实可以看见无数次的流星雨，它们的出现都以数百年为单位。

这样的细节，没有人会在意。

《海贼无双》终于还是打通了，岑泽昇做了流畅的 HARD 难度通关视频给一个网站，引来不少点击。在操纵无敌的路飞时，岑泽昇觉得自己的快乐也一点点被啃噬掉了。不管怎么投入，他都很清楚只有在如梦境般的游戏世界里才可能一个人对抗整个世界。

梦想可以有很多种，现实只要一种就足够了。

挣扎了几天之后，岑泽昇还是忍不住给王雪打了个电话。王雪和岑泽昇不太一样，在经济危机最严重的那一年，王雪的家里人托了关系让他进入到电力系统工作，王雪现在简直就是清闲和高薪的代名词。在这份据说是全国人民都羡慕的工作中，王雪依然坚持着不断更新游戏主机和电脑，认识的几个人里，大概也只有王雪跟岑泽昇差不多。

唯一遗憾的是，王雪的工作所在地并不是这座城市。在距离故乡一百八十多公里的地方，王雪重新安了个家，每天逍遥快活。

接到岑泽昇的电话，王雪比岑泽昇更激动。平时大家在网上闲聊太多，乃至于都不知道电话里应该有什么话题。岑泽昇只是很简单地问了王雪的休息日是几号，随后买了去那座城市的车票。

坐着长途车去找王雪的路上，岑泽昇拿着 PSP 打了一路的《超级机器人大战 Z2 再世篇》，玩着玩着，他给张涛发了个短信。

“你永远也想象不到的机器人大战，太精彩太有挑战，试试吧！”

这也是岑泽昇想要对王雪说的话——试试吧，趁你还有爱。

当年那个在学校里邋遢一身的王雪现在已经是个相当富态的精英人物了，岑泽昇一眼就看出这厮脸上至少用过三种以上的护肤品。看到岑泽昇，王雪给这个老同学一个大大的拥抱，开车带着他去了市中心最好的酒吧。

“哥们，你来看我，我太高兴了！”

王雪表达情绪的方式和上学时不一样，学生时代的王雪是个别扭小孩，只有提到游戏的时候才喜欢跟人说话，当然也不愿意激烈地表现自己的喜恶。现在的王雪则完全是个豪爽的青年，看到岑泽昇的真情流露不似作伪。

岑泽昇也是疲了，见到王雪没扯几句就说了来意。

“哥们，我现在想拍个真人短片，想找你一起出镜，你有兴趣吗？”

和所有人的反应都不一样，王雪先是一愣，随即问道：“是你自己拍？”

“没错。”

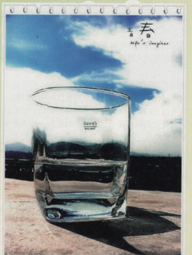
“那行啊，算我一个。”王雪无所谓地点点头，“你拍的话，是跟游戏有关的吧？”

“肯定。”

“那还有什么犹豫的？”王雪呵呵一笑，“什么时候拍，我挤时间去找你。”

岑泽昇看了看自己的手机：“原定是这个月，现在看有点难度。”

“怎么个情况？”







岑泽昇叹了口气，说起自己之前找人的经历。

王雪抿着嘴挺岑泽昇说完，脸色微微严肃了一会，又嘿嘿笑起来："没事儿，他们这都是装紧呢。你回家再等几天，我估计他们一个个都得主动打电话给你。"

"哪有那种好事。"岑泽昇苦笑。

"相信我，肯定的。"王雪说得很笃定，"这帮人心里都有点想做个什么事的意思，就是没人挑头。"

岑泽昇想起自己和乐哥他们半夜在包机房外面喝酒的夜晚，有些泄气地道："真是那样就好了。"

王雪笑嘻嘻地给岑泽昇敬酒，见岑泽昇不喝酒干脆自己一口干了："行啦，别着急，这种事得慢慢来。你当找人下副本那么痛快呢？"

岑泽昇不得不承认王雪的话有一定道理，干脆也不再去想，跟王雪闲坐了一下午，一直到晚上的时候才找车回去。

事情出现转机也就是在岑泽昇见过王雪之后的第三天，先是芋头打电话来问岑泽昇的时间安排，然后是乐哥和鑫哥，最后是张涛。岑泽昇很高兴，也很惊讶，电话询问王雪到底用了什么妙招让这几个人就范。

王雪轻飘飘就回了一句话。

"我就跟他们说，你们想想，这么瞻前顾后的，过几年你们还能剩下多少勇气和冲劲？什么叫条件限制，以前爸妈看着不让打游戏也玩了，现在都是成年人了，还前思后想个毛！"

岑泽昇无语，这种话自己就说不出来，还是王雪说出来比较有效。

聚齐所有人并不困难，就在乐哥原来开包机房的那个位置，现在已经是一家西餐厅，一群人凑在一起吃了个饭，说了无数当年的事和感慨的话。岑泽昇拿出了自己写好的分镜脚本给大家过目，得到了一致通过和各种狗屁不通的意见。所有的事就像一夜之间回到了过去一样，大家互相嘻嘻哈哈地讽刺对方，寻找同盟打击敌人。在一阵乱糟糟的热闹中，纪念属于自己青春的DV短片拍摄就这么开始了。

这一阵的欢笑不足以拾起所有掉落的梦想，却已经比岑泽昇能想象到最好的结果还好上一些了。端着DV记录聚会场面的时候，岑泽昇觉得梦境之外的现实似乎也不那么讨厌了。尤其是当同类相聚的时刻。

九

纵然拥有无数关于视频的经验，面对有脚本的拍摄工作岑泽昇还是表现得略微生涩。大多数时候，大家聚在一起都忙着聊过去，也聊现在。过去有梦想，现在有现实，这两者没有冲突，这两者不断对比，每个人都印证着生活的改变。在一次次的闲聊中，岑泽昇缓慢地推进着拍摄进程。很多镜头都需要在过去的老街道里取景，几个人坐着芋头的宝马在即将成为历史的破旧街道里挥汗如雨，引来无数奇怪目光。

转眼间就是近一个月的时光匆匆，没有人有表演经验，岑泽昇只能带着大家慢慢磨，寻找当年的情绪。这样的故事也许不能打动别人，岑泽昇相信它必然能打动自己。

每个人都有属于自己的回忆，即使大致脉络相似，细节也不尽相同。

大量的后期工作让岑泽昇暂时没法按时完成一些工作，岑泽昇不得不半夜自己给自己加班，芋头就带着大家大街小巷地找美食，张涛提供了两台高性能电脑做后期，鑫哥和乐哥提供拍摄场地，王雪要在两座城市之间来回穿行。每个人都抱着玩玩的态度，最终认真的态度却超过了平时任何时候。

岑泽昇知道，大家也许都明白，这大概是他们最后一次放肆了。在那之后的生活依然沉重，因此哪怕有这么一刻能跳脱平凡跃入梦想，他们也愿意全力以赴。

人生没有休止符，无数忙碌中能做到的，也不过是忙里偷闲罢了。

抓着手中的DV，岑泽昇觉得自己十二年前许下的愿望也许就这么实现了。

不需要做出让这个世界惊讶的游戏，只要能够忠实记录自己的青春，已经足够。

不需要做到改变自己的生活，只要能诚实地面对生活，已经足够。

不需要刻意去迎合什么，只要能真挚地表达自己，已经足够。

……

……

历经近两个月的时间，岑泽昇完成了自己的第一部DV作品，历经无数次众人商量后的剪辑，最终成片时长二十多分钟。岑泽昇把作品推荐给各大游戏网站，也上传到国内最大的视频网站。如同最开始预料的那样，点击率并没有任何惊人的爆发，几个人既没爆红，也没有人因为视频就被网友人肉。一切都如同岑泽昇做出决定之前一样，王雪还是个无所事事的公务员，张涛还是在家里被老婆吼个不停，芋头生意回暖，又开始寻找枫叶国的新路子，鑫哥和乐哥的动漫娱乐城依旧日进斗金，两人活得比谁都滋润。

岑泽昇在视频上传了两周之后，郑重地刻了盘，找人做了喷绘封面，把DVD送到每个人手上。

似乎一切都未曾改变，惟一的变化大概是很久没有相聚的众人在这次拍摄之后终于不满足于网上一两句问候，开始互相走动。尽管没有当年那么频繁，相聚总还是让人开心的。

岑泽昇在那段忙碌之后再也没失眠过，很多时候他早早睡下，然后做一个奇怪的梦。不管怎样光怪陆离的梦他都喜欢，他觉得有梦境的人生才算完整。

正如人在梦境之外的忙忙碌碌，其实都是为了做个好梦。



全文完

東瀛采風

天气女郎：看天气还是看内裤？

4月初，一场大台风席卷日本，有的货车被掀翻，有的电话亭被拦腰折断，甚至有人因此丧生。

日本的电视台当然都播放了台风袭来时的场面，但是也有一些电视台有不同的视角，比如朝日电视台在报道台风入境时，就特别给出了几组福利镜头：即台风掀起路人裙底，露出小裤裤的画面。

每当刮大风、下大雨的时候，日本的新闻机构就会派记者或摄影师捕捉恶劣天气冲击城市生活的画面，也许是摄影师的个人喜好，也许是为了满足部分观众的需要，有些录像片段的焦点不是大自然造成的破坏，而是OL或者学生妹被风掀起裙子，或者衣服被雨打湿的镜头。

其实日本对于版权与隐私有着非常严格的保护，所以就算是在公众场所拍到的普通路人面部，也经常会用模糊化处理，甚至许多犯罪现场周边的建筑物也会模糊化。尽管如此，日本的主流媒体还是经常放出大街上普通路人露出裙底风光的画面，而且他们的脸也没有被进行模糊化处理。于是就有日本网友发出疑问："为何主流媒体的摄影师总是把镜头对着OL和学生妹？"也许是他们知道只要把镜头跟着她们足够久，就会有一些"意外收获"。



在日本，偷拍未成年少女的小裤裤是要被抓的，但如果你是主流电视台的记者就另当别论，不仅可以拍，还能堂而皇之地在电视上播出。

其实在很多时候，那些看起来可能是偶尔拍到的露底裤少女并非路人，而是电视台事先安排的"天气女郎"。每当暴风骤雨到来时，就有一些电视台会派天气女郎上街，然后故意拍摄他们裙子被风掀起的画面。当然，也有不少人确实是普通路人。

在日本，"天气女郎"的历史由来已久，有一部电影就叫《天气女郎》，还有一部名为《女天气预报员》的动画。1990年代中期上映的《天气女郎》曾创造了出色的票房成绩，后来还衍生出一部电视剧版在朝日电视播出。

任何电视节目都要争收视率，天气预报节目也不例外。尤其是在人们可以随时上网查天气的今天，电视上的天气预报节目更要有自己的独特看点，所以天气女郎的存在就显得更有必要了。不过并非所有风暴天气都有天气女郎的出现，那些造成重大人员伤亡的极端天气就要严肃对待了，比如去年的东日本大海啸。







性感全姐妹爆乳大作战

2008年12月，一部低成本的恶搞电影捧红了一个新组合——"性感全姐妹"（Sexy All Sisters）。这部电影叫做《爆乳战队》，听起来像一部新AV，其实是一部打擦边球的喜剧片，模仿著名特摄片《超级战队》，只不过把超级英雄换成了爆乳少女，用他们的I罩杯打败邪恶军团。

性感全姐妹中最有名的一个成员是手岛优，她和游戏业颇有渊源，曾经在电影版《御姐武戏》中饰演主角彩，还在PSP的《黑豹如龙新章》中亮相。雄伟的I罩杯是她最引以为傲的资本，于是在她率领下的性感全姐妹们自然而然走的是爆乳路线。此后他们陆续推出了《爆乳三国志》、《爆乳洋基》、《爆乳甲子园》等作品，在《爆乳三国志》中，手岛优出演私立中原女子高校二年学园的风纪委员长"三国刘美"。可以说，这个性感全姐妹组合就像一个Cosplay团队，专门各种题材的Cosplay变成波涛汹涌的影视作品。

性感全姐妹们也走影视歌三栖的路线，但是他们的歌喉实在令人不敢恭维。不过考虑到日本的很多偶像组合唱歌实力都是一般般，所以这一点也没有什么好鄙视的。他们的主要目标定位很明确，就是把日本动漫业的爆乳风真人化。如今日本的动漫角色，无论是超级英雄、历史名人乃至飞禽走兽，都能变成爆乳美女，性感全姐妹们的爆乳Cosplay之路还能继续走得很远。





从三高到三平：日本女性择偶观的演变

在经济爆发式增长之时，通常就是女性择偶标准水涨船高之时，这在全世界都是普遍现象。正如我们的女同胞都梦想找到自己的高富帅，在上世纪 80 年代日本经济泡沫之时，日本女人的择偶是以“三高”为标准，即“高学历”、“高收入”和“高身长”。这“三高”成为 80 年代日本的流行词之一，也反映了当时日本社会的浮躁。



如今日本的经济正在见底，人们的浮躁之心也渐渐淡去，对于收入和学历的要求也没那么高了。

日本电视节目“Mr. Sunday”最近制作了一档特别节目，提出了一个新名词——“三平女子”，即女子择偶标准主要看中“平均的收入”、“平凡的外表”和“平稳的性格”。

在经济不景气的大环境中，日本企业因为雇员终身制的传统，并不像欧美那样动不动裁员。虽然这样控制了失业率，但是出于控制成本的需要，就只能逐步降薪。由于收入的降低，过去“男主外，女主内”的传统社会形态早已改变，家庭主妇的比例在减少，女性更加独立自主，他们愿意通过自己的工作与丈夫一起支撑家庭，不再盲目追求高收入的对象。这些女性一般都经历了经济泡沫的破灭，对于钱不再那么看重。换句话说，在经济泡沫破灭的同时，物欲横流的扭曲社会价值观也随之破灭。尤其是近年来，日本社会开始兴起看淡金钱的主流思想。在 2008 金融危机以及 2011 东日本大地震之后，饱经苦难的日本人不再那么追求金钱，他们更希望过安稳平静的普通生活。

有了游戏，谁还玩暴走族？

电子游戏在全世界似乎都很容易成为主流媒体的抨击对象，就算是在日本也不例外。过去，日本主流媒体有几大习惯：如果出现了枪击事件，就责备电子游戏；如果有问题少年的报道，也责备电子游戏。当然，现在日本媒体早就不那么排斥游戏，甚至会将一些改进的社会现象归功于游戏。比如最近一则关于游戏促使飞车党少年犯罪减少的报道。

在日本的大街小巷，你经常会听到震天动地的发动机轰鸣声疾驰而过，那并非某个富二代在驾驶大马力跑车，而是有暴走族经过。暴走族是日本年轻人叛逆文化的特色产物，无论是游戏、动漫还是影视作品中，都经常能看到他们的存在。暴走族的最佳伙伴就是能发出巨响的摩托车，如果摩托车的声音不够大，他们会取走车上的消声器，通常在他们的摩托车上还会插着一面大日本帝国的旗帜，车上会携带棒球棍，仿佛随时要参与打架斗殴。过去媒体对这些暴走族一般都是负面报道，他们总是打群架、砸车、殴打行人、扰乱社会治安。



暴走族文化发源于 1950 年代，即日本汽车工业高速发展之时。日本的第一个暴走族是“雷族”。很多暴走族成员都是贫困家庭出身，通过这种方式表达对社会的不满。不少暴走族成员会逐渐发展成暴力团的成员。1982 年是暴走族的巅峰期。据《每日新闻》报道，当时至少有 4.2 万人自称是各种暴走族的帮会成员，实际数量肯定还要更多。那时的东京街头经常会看到一群暴走族驾驶摩托车穿梭于车流之中，他们在拥挤的车流里不断变道、闯红灯，行为十分危险。暴走族会经常举办“市内暴走”行动，由一辆在最前面带路的“先头车”打头阵，他们并非地下赛车，而纯粹是为了好玩。警察称这群人为“丸走”，对其十分头疼，一般会派一辆警车在后面尾随，防止意外发生。有时参与市内暴走的摩托车数量会达到 100 台，大街上看去蔚为壮观，但足以导致交通的瘫痪。

如今暴走族的数量已大大减少。根据最近的统计，到去年 2 月份，日本暴走族数量已减少到 9000 人以下，暴走族的团伙数量从 507 个减少到 76 个。根据一项独立调查显示，当今日本年轻人不喜欢等级制度，而暴走族一般都根据入会的先后顺序而划分等级，因此对他们变得不那么有吸引力，因为谁也不想进帮会里当小喽啰。更重要的是，年轻男性把他们的大多数休闲时间都花在游戏上。

在动漫作品里的暴走族通常都穿着花哨的“特攻服”、留着夸张的发型，但这只是过去的暴走族。在那个时代，那种装束是一种时髦的标志，会让许多年轻人热血沸腾。而如今这种形象会被更多人当作傻子。如今的暴走族都穿着普通的衣服，要不是靠他们的摩托车和旗帜，你很难认出他们。过去暴走族的特殊装束是用来彰显自己的个性与叛逆，而现在的日本年轻男性不那么爱搞个性。在 80 年代，暴走族的年轻人会花大把金钱改装他们的摩托车。而在经济泡沫破灭之后，年轻人的手头不再那么宽裕，自然就无法在暴走族的爱好上花太多钱。

其实影响暴走族文化的不止是游戏和潮流的变化，还有日本政府的政策变化。过去 10 年来，日本政府出台了严格限制暴走族的法规，扰乱社会秩序、伤害他人的行为很容易被警察带走。

你是小混混吗？快上“爱罗武勇”找朋友！



日本的暴走族数量锐减，暴力团也在政府的严密监控下过着惨淡的日子，所以叛逆青年们的数量也比过去少得多，以至于成为一种罕见的稀有族群。也许是这个族群已经变得太稀有，在本地很难找到志同道合者，以至于诞生了专为他们准备的网站——其名为“爱罗武勇”。

“洋基”（Yankee）这个词原本是代指美国人，但是从几十年前开始，“Yankee”渐渐变成了“Yanki”，用于代指那些叛逆的少年犯罪者。“Yanki”这个词出现于1970年代，原本是专指大阪的一群叛逆少年，他们经常跷课，穿着花哨的衣服，聚集在大阪的“美国村”，他们打架斗殴或者搞小破坏。由于是活跃于美国村的少年，因此当地人就称他们为“Yanki”。其实大阪的这个“美国村”并非美国人群居的地方，只是当地有很多专卖美国服装的店铺，故得其名。

1983年，“Yanki”这个词通过一首流行歌曲而风靡全日本，从此被用于代指日本的问题少年。Yanki一般都是工薪族家庭的孩子，典型的男性Yanki形象是烫成两边向中间卷的头发，染成金发也很流行。日本的学校一般禁止染发，而Yanki的发型与装束都很有标志性，所以他们很渴望找到同类，让他们能够一起在街上招摇过市，或者在夜里骑着摩托车风驰电掣。

过去洋基少年们长大后就成了夜总会里的侍应，或者是成为工地里的工人，又或者成为真正的黑帮分子。而洋基少女们一般会变成夜总会小姐或者按摩女郎。当然，这些只是典型情况，也有很多洋基在少年荒唐之后走回正路，考上了大学，找到了体面的工作。

不管怎样，洋基比普通人更需要朋友，因为他们往往更难找到同类。所以近年来洋基们更多地通过网络寻找同好，“爱罗武勇”就成为他们最好的交友平台。在该网站开账号、建立个人档案的方式与其他网站有所不同：会员要填写他们最喜欢的洋基电影，最喜欢的洋基口号，以及是否曾被拘留，或者是否有过犯罪记录。也有不少人将“爱罗武勇”视为寻找男女朋友的平台，从该站首页的美女照片就能看出个端倪。毕竟对于那些洋基少年来说，找个朋友不易，找个同样叛逆的女友就更难了……

东京都警视厅总监打压2ch

作为日本最大的论坛，2ch是日本一切网络文化之源，大多数游戏相关的文化与新闻都是先在2ch出现，然后才传播到其他网站与博客。不仅是游戏，音乐、影视、政治乃至性与毒品都齐聚于2ch，使其成为一个网络大染缸。

去年末，通过2ch进行的毒品交易引起了日本政府的强烈关注，而这正在威胁2ch的存在。据《读卖新闻》报道，警方最近搜查了10处与2ch及其运营者有关的场所。由于2ch没有及时删除与毒品交易有关的发言，因此警方怀疑2ch经营者辅助贩毒。东京都警视厅搜查的10个场所中，包含一家札幌的电脑公司。

2011年5月，一位54岁的无业男子在2ch上发帖公然叫卖刺激型药物与注射器，此帖没有被删，而且分别有一名男性和另一名女性网友从发帖者那里买了毒品。后来三人都被警视厅逮捕。

从2010年开始，东京都警视厅多次要求2ch删除与毒品交易有关的网帖，但2ch并未认真执行。而警视厅方面并不清楚2ch的经营者和管理者是谁，所以就对10个场所展开调查，目的是找到服务器。

2ch由西村博之开创于1999年，当时他还是阿肯色中央大学的学生。从2009年起，2ch的正式经营者是IT公司Packet Monster，该网站的服务器从旧金山搬到了南美洲。去年8月樋口建史成为东京都警视厅的新一任总监，他认为2ch是“恶之巢穴”，甚至提议要将其取缔。观察者认为，警视厅已赫然将2ch视为性犯罪与毒品犯罪的温床，为了改善社交类网站的现状，必须要对2ch开刀，从而起到杀鸡儆猴的效果。



从奥运选手到性工作者

2006 年，成田童梦和他的妹妹成田梦露完成了一项了不起的成绩：他们在奥运会的同一个比赛项目中同场竞技。留着马尾辫的童梦，和把头发染成粉红色的梦露，看起来是典型的滑雪选手造型，但是与打扮保守古板的日本传统运动员却形成鲜明的对比。

童梦与梦露的第一次滑雪经历是在加拿大旅行的时候，由于表现出非凡的天赋，后来父亲就专门训练他们培养专业滑雪能力。虽然这两兄妹的滑雪实力了得，他们的家庭生活却一团糟。蛮横的父亲把他们赶出了家门，后来童梦找了个新教练，而梦露和父亲断绝了父女关系。

在 2006 年的都灵冬奥会上，梦露与童梦成为日本媒体的焦点，不少大牌厂商和他们签署了广告协议，人气爆发的梦露甚至出现在《蜡笔小新》中。可惜她最终在冬奥会上的表现不佳，且背部受伤。童梦的表现也令人失望，仅排名 36。于是全日本都对他们失去了兴趣，两个体育明星兄妹从此在公众视线中消失。

一年后，成田梦露再次出现在聚光灯下，而这次可不是什么好消息。据《周刊文春》报道，回到家乡大阪的成田梦露似乎已沦落到成为卖淫女，其“性工作”的类型是“电话召妓”。

据报道，成田梦露受伤后因为无法完全恢复，从此告别了滑雪的职业生涯。此后她过着放浪形骸的生活，在酒吧和夜总会里消耗了自己所有的时间与金钱，成天勾引帅哥。把钱花光后，她只有成为性工作者。

至于梦露的哥哥童梦，在都灵冬奥会之后仍然从事滑雪职业，不过他似乎也渴望着进入娱乐产业。为了引起公众注意，他不断在网上发博客，最高记录达到每天一千帖。最近童梦出现在日本的电视节目中，这次他把自己塑造成重度宅男的形象。他还打造了一个偶像团体，叫做“次元姐妹”。实际上，他是一位“亚文化艺人”，为了赚钱而涉足宅文化。

而梦露目前已经走出了人生的低谷，不再从事性工作。她已经生了两个孩子，目前过着平静的生活。最近她在网上留言说有人请她当写真模特，这是 4 年来她第一次收到此类邀请——看来能重返公众视线让她感到很开心。





中岛智子：从美女笑星到臃肿神婆







在京都上大学的时候，中岛智子绝对是个大美女。在学校的艺术祭期间，她甚至担任了“校园小姐”，相当于被评为了校花。她不仅有一张漂亮的脸蛋，而且思维敏捷睿智，她是同年龄层中最受欢迎的笑星之一。

直到她深陷灵能之说，成为一名神婆，她的生活也从此走入深渊。

中岛智子是漫才组合“黑白棋”的一员。这个二人组合之所以取这么个名字，是因为中岛智子的皮肤黝黑，而她的搭档松岛尚美皮肤白皙。从 1990 年代末开始，黑白棋组合十几年来都是日本电视节目里的常客。中岛智子本人也出演了无数广告，还给多部动画片配音。

从 2005 年开始，中岛智子开始与一位灵能者（相当于神婆）同居。原本中岛智子只想寻求自己在爱情生活方面的指引，但是渐渐的那名灵能者占据了她的整个生活。据说中岛智子做任何事都要先咨询这位灵能者，她自己的智慧似乎都不管用了。从 2005 年到 2008 年间，中岛智子还能像过去那样做节目，在 2008 她还在一个慈善活动中显露自己的姣好身材。然而在此之后她的身材就不断变得浮肿。仿佛在一夜之间，她变成一个愤世嫉俗的女人，她抱怨一切，从前男友到自己生的孩子，再到其他电视明星。她不仅外形变得丑陋，内心也变得阴暗。

最后，中岛智子不再出现于电视节目。她不仅被节目组赶走，还被房东赶走，原因是长期拖欠房租。最近据《今日日本》报道，年届 40 的中岛智子被当地法院判定驱逐出其所租赁的涩谷办公室，她不仅没有在法院上出席，就连任何书面陈述和文件都没有提交。

此前中岛智子被上一个房东赶出公寓之后，就和她的神婆顾问一起合租了另外一间公寓。而最近他们再次因为拖欠房租而被房东赶走。有意思的是，就在中岛智子的公寓外，一个男子公开叫卖与之相关的 T 恤：上面的图案是一双巫婆之手将中岛智子的脑袋当作吊线木偶一样操控，下面用英文写着：“脱离掌控！”

自杀事件频发，让 GKB47 拯救日本吧！

日本是全球自杀率最高的国家之一，这一直困扰着日本的政客们。为了预防自杀，日本民主党最近策划了颇为特别的宣传行动，他们打出了拒绝自杀的新口号：“你也來加入GKB47 宣言吧！”显然这是模仿了日本美少女第一天团 AKB48，因此很多政客表示该标语“非常不合适”，副首相冈田克也表示不妥。

据称，GK 是“GateKeeper”的缩写，在日本指的是那些注意到别人的抑郁情绪，并帮助其寻求治疗的人。而“B”则是代表“Basic”，应该是指“当个 GateKeeper 是每个人的基本责任”，而 47 则是指日本的 47 个县。这么说来“GKB47”确实有其道理，但是任谁都能看出来这是口号制定者硬生生拼凑出来的缩写。

在日本政坛，GKB47 的宣传口号引起热议。日本首相野田佳彦说：“老实说，我也觉得非常不妥。我认为有必要对此进行进一步的研究。”而副首相则表示，该口号没有充分体现自杀问题的严重性，而且模仿 AKB48 的做法太不严肃，与预防自杀这种严肃主题格格不入。

高自杀率已成为日本的重要社会问题。在大城市里，当你乘坐早上的电车上班，可能会遭遇卧轨自杀的事件，并因此造成整个线路的近乎瘫痪。这个问题严重到日本铁路公司会要求死者家属赔偿损失。据日本雅虎报道，自杀已经成为日本二三十岁年轻人的首要死亡原因。





由于日本内阁否决了 GKB47 的宣传方案，今年 2 月日本政府决定将已经花费 300 万日元印刷的 25 万张宣传海报收回。不过这起事件还有后文。事后 AKB48 宣布他们愿意成为日本政府的预防自杀宣传活动大使。目前该活动的宣传口号已经改成“你也來加入 GateKeeper 宣言吧！”而 AKB48 的成员们则是穿着小短裙出现在宣传活动中。

过去一年来，AKB48 不仅是接拍广告最多的偶像组合，他们也比大多数艺人更有爱心。去年的东日本大地震期间，AKB48 连同其姐妹团体 SKE48、NMB48 和 SDN48 总共捐款 5 亿日元，比索尼和任天堂的 3 亿日元还要多！

女仆咖啡厅：穷人勿进！

在秋叶原等宅男圣地，女仆咖啡厅越来越火爆。对于宅男们来说，这本来是一种令人心驰神往的地方，你可以在那里和长相甜美的女仆们聊天，享受主人般的服务，还可以和她们玩剪子包袱锤。在 2003 到 2004 年间，女仆咖啡厅迅猛发展，如今更是到了势不可挡的地步。过去日本成年男性都喜欢到夜总会跟小姐喝酒聊天，而现在女仆咖啡厅成为更多人的选择。比起有点风俗业色彩的夜总会，在女仆咖啡厅里你能感受到纯纯的爱，而且那些女仆们对宅文化更了解，宅男们能够和她们有许多共同话题。但是这一切只是表象，如果考虑到价格因素，那么女仆咖啡厅简直是黑店，如果你不好好掂量自己的钱包，这个宅男圣地会变成宅男地狱。

据名古屋的一档电视节目报道，在大阪日本桥的女仆咖啡厅集中地，很多店收费高得离谱。比如在某家店，和女仆一对一聊天三十分钟就要收费 5000 日元，一对三聊天三十分钟就是 1.5 万日元！女仆咖啡厅里的食物价格同样高得离谱，在其他地方只要 800 日元的炒饭，女仆咖啡厅里卖 4000 日元，一杯果汁敢卖 5000 日元！有一位顾客向电视台诉苦：他因为玩猜拳输给了女仆，居然要付 2 万日元。还有一位顾客说，他有位朋友去大阪的一家女仆咖啡厅消费，啥事也没干就花了 7 万日元……

都说日本宅男的钱好赚，看来一点儿不假。在动漫制作公司、游戏开发商、模型手办公司等的重重盘剥之后，如今女仆咖啡厅也带着甜甜的笑容试图把他们最后的一点饭钱也榨干。所以，下次如果你去日本旅游，兴致勃勃地冲到女仆咖啡厅时，一定要处处问价格，千万不要不明就里地和女仆猜拳，否则你可能要留下来给他们刷一个月的盘子……



东京的欧洲中世纪剑术圣地

在繁华热闹的东京大都会，有一片宁静的中世纪圣土，叫做Castle Tintagel。这是一个中世纪剑术的学习会所，创始人Jay Noyes不仅向日本人传授剑术，还向日本的动画制作者传授了他的中世纪知识。

20年前Noyes来到日本教英语，后来却变成一个中世纪武装战斗的辅导员。Noyes是"创意逆时代社团"（简称SCA）的长期成员，该社团致力于"振兴17世纪欧洲的艺术与技术"，曾举办多次有数千人参加的大型对抗战斗。Noyes开始将其研究的方向锁定于中世纪的各种失传的战斗技巧，比如长剑、短剑与小圆盾防卫术。他有时自学，有时也师从德国和美国的老师。

如今日本有越来越多的人对学习中世纪战斗感兴趣。4年前，Noyes开办了Castle Tintagel，作为一个学习与训练的场所。学生可以穿上真实仿制的中世纪盔甲，其重量达到25到35公斤，战斗时使用藤条仿制的武器。Noyes表示，比起竹刀，藤制武器更耐用，而且也安全。

安全性非常重要。在Castle Tintagel的训练期间，经常有一些小割伤、淤青和肌肉拉伤。不过这里的设备都经过严格测试。有趣的是，学生们在练习时会以游戏的方式进行战斗，其规则就像在线多人游戏。比如"夺旗搏斗"就像玩家都很熟悉的夺旗模式，将对方的旗夺到自己的营地即获胜。"财宝关卡"会分成多个回合，第一个回合先从匕首开始，争夺分布在各处的财宝，使用财宝可以购买部队和升级武器与护盾……是不是看起来就像网络游戏模式的介绍？Noyes表示，他超喜欢战略游戏《全面战争》，"财宝关卡"就完全是以游戏为灵感而设计的。

Castle Tintagel的学生大多是日本人，不过也有三分之一的外国人。很多日本学生都学过剑道。由于Noyes在日本的剑术团体中名气越来越大，剧场版《剑风传奇》的制作组也找他担任技术顾问。他还担任了许多电影的特技指导员，本人也参与了动作捕捉。

与很多武术专家一样，Noyes对于那些没有准确还原战斗技巧的电影完全看不下去。在剧场版《剑风传奇》上映后，如今Noyes正在寻找更大的场所，让他和学生们能够进行更大规模的战斗演练。





The New Age of Knighthood and Chivalry



不做吗？日本网络的搅基名人

不管是在日本的游戏还是动漫展会上，你都会看到他的身影，你甚至可以在粉丝做的情人节巧克力上看到他那俊俏而温柔的面庞。他就是日本宅文化领域里鼎鼎大名的"好男人"。

"好男人"的本名是阿部高和，来自1987年漫画家山川纯一创作的男同性爱漫画《信口胡诌的技术》。关于他最经典的一幕画面是坐在长椅上，拉开汽修工服的拉链，对一个正要上厕所的男人说："不做吗？"

《信口胡诌的技术》虽然是一部有20多年历史的漫画，但是进入21世纪后才开始爆红。主要原因它成为网友们的恶搞对象。大约在10年前，有人将漫画扫描图发到网上，其中的笑点迅速成为2ch上的热门话题，原作中的经典台词如"唔喔！好男人……"和"不做吗？"成为网络流行语。阿部高和时而温柔时而享受的表情成为狂热PS的对象，各种改图如病毒般在网络上传播。与其他转瞬即逝的网络流行形象不同，阿部高和的热度长期保持，几乎成为一切与男同志相关内容的代表性图案。这大概是因为日本网民们还没有挖掘出能替代他的男同形象。



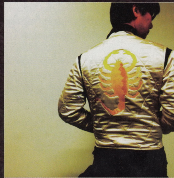
《信口胡诌的技术》的作者山川纯一只是笔名，其真名未知。当时该作是在日本的首本男同杂志《蔷薇族》上发表，该杂志的创始人非常喜欢这部漫画，但是其他编辑却很讨厌。在日本，男同漫画并不等同于BL漫画。男同漫画是真正面向gay，而BL是面向腐女，内容较为温和浪漫。而在上世纪80年代，男同漫画里一般有很多重口味SM画面。日本的漫画题材可谓海纳百川，任何人群都能找到自己感兴趣的题材。不过如今阿部高和的爆红早就跑题了，正如"基友"这个词在国内的爆红一样，其中更多的是一种戏谑成分，满足的是网友的恶搞需要。



刺绣夹克：日本不良青年的最爱

最近小岛秀夫在自己的推特上放出了一张 Cosplay 照片——他穿上了电影《Drive》里 Ryan Gosling 的夹克，但是小岛秀夫却不愿意将这件衣服叫做夹克，而是称之为"スカジャン"。

所谓的"スカジャン"可译为"刺绣夹克"，常见的是绣上龙、虎、鹰等图案。在日本的动漫和游戏作品中，经常能看到蓝领工人穿着刺绣夹克。这种服装是典型的日本特色，但起源却是来自美国大兵。在二战之后，美国军队大量进驻日本，美国大兵们喜欢在他们的夹克衫上绣一些日式风格的图案。就像美国特种兵风格的平头在日本人中大流行一样，这些美国大兵穿的刺绣夹克也被许多日本人模仿。





"スカジャン"（sukajan）这个词的起源已不可考，可能是"Sky Dragon Jumper"的合成词，因为在美国人看来，飞龙是日本文化中的重要特色，而且刺绣夹克中的图案最多的就是飞龙。Jumper(ジャンパー）则是"工作服"的意思。还有一种说法是该词为"Yokosuka jumper"（横须贺ジャンパー）的缩写，因为横须贺正是美军驻扎地，也是这种刺绣夹克的诞生地。

后来这种刺绣夹克渐渐成为叛逆青年的标志，深受小混混们的喜爱。就像暴力团成员喜欢在身上覆盖密密麻麻的龙虎纹身，那些想混黑帮的小青年就在自己的夹克上搞一些龙虎鹰图案。这种现象一直延续至今，在影视作品里，穿上此类衣服的角色通常都是不良青年。不过，如果你去神奈川旅游，会发现这种刺绣夹克是大受欢迎的纪念品。神奈川的大熊商会就是一家著名的刺绣夹克专卖零售商，他们还聘请 AKB48 穿上刺绣夹克出现在电视节目中。

游戏音乐：日本乐坛的创新力量



音乐不是 Emi Evans 决心到日本发展的原因，却是她留下来的理由，也是她成名的原因。这位英国出生的歌手参与了《黑暗之魂》和《尼尔》的制作，在业内小有名气。而成功不是一蹴而就。

Emi Evans 来自英国诺丁汉，虽然她的母亲是日本人，但对她来说，日本就像另一个世界。童年时她不喜欢日本，因为长得像日本人，她在学校里被视为异类。因为不喜欢日本，她从未学过日语。但是当她 17 岁的时候，突然对日本产生了浓厚的兴趣，一年后她跟着父母第一次来到了日本。

Evans 回忆说："我记得当时一切都让我着迷而兴奋——东京的活力、从来没见过又十分美味的食物、所有人的彬彬有礼……这让我更下定决心学好日语，让自己能融入这个心发现的文化之中，找到自己的根源。"

Evans 进入了日本的一所女子学校，虽然到处都很干净，人们都很有礼貌，但是她却发现了让自己觉得浑身不自在的现象：所有女生都留着一样的发型、穿着一样的衣服，就连聊天的内容都一样。与每个学生都标新立异的英国学校不同，日本学生们让 Evans 觉得太缺乏个性。她说："为了释放压力，我只能回到学生宿舍里大吼几声，写一些愤怒咆哮的歌曲。"

有着专业级大提琴演奏水准的 Evans 越来越喜欢用音乐表达自己，但她不想成为日式的流行歌手。在她看来，日本的流行音乐都是千篇一律，日本的歌手都是用喉咙和鼻子唱歌，而不是气发丹田。有人告诉她想红就要像所有其他日本歌手那样唱歌，而 Evans 无法忍受，她说："我意识到如果自己想继续创作音乐，就只能做个独立歌手，我知道这样可能意味着要过一段很长的穷日子。"

好在 Evans 找到了一个有共同追求的作曲家，他叫宗田洋之，他不想和其他音乐人那样写口水歌，于是他们组成了二人组体"freesscape"。他们一边做音乐，一边旅行，他们给婚礼和各种活动唱歌，用这种微薄的收入维持生计。而在此过程中，他们也拓宽了自己的交际圈。Evans 说："作为一个会说日语的外国歌手有不少好处，因为比较稀有，所有经常能获得电视台的邀请，能和作曲家和制片人会面——东京的音乐圈其实很紧密，大家都是互相关联的，一旦立足就会立刻口耳相传起来。"

freesscape 的歌曲开始出现在主流电视频道的广告里，因为他们的曲风与标准的 J-pop 完全不同，因此给很多人留下深刻印象。但是 Evans 最大的突破还是来自游戏领域。

Evans 的第一首游戏歌曲出现在 NDS 游戏《世界树的迷宫》，之后为 Square Enix 的《尼





尔》创作了歌曲。虽然游戏本身素质不佳，但是 Evans 创作的歌曲却备受赞誉，她还为该作创造了一种新语言，融合了法语、日语和盖尔语，目的是使歌词充满幻想味与异世界的情调。

去年的《黑暗之魂》Evans 演唱了结尾曲《Nameless Song》。FromSoftware 向她深入介绍了这首歌曲背后有关的故事，在录音的时候也有非常具体的要求，排除了她本人柔软、温暖而带有呼吸声的一贯风格，取而代之的是一种更为冰冷的音色。一口气唱完一段长句非常困难，但她最终出色把握了游戏的氛围。

因为 J-pop 过于格式化，越来越多追求创新曲风的音乐人投身到音乐游戏创作，类型多样的游戏需要更多的新曲风。J-pop 在欧美的影响力不大，而游戏业却出现了近藤浩治、植松伸夫等享誉全球的音乐人。Evans 说游戏音乐不仅启迪着她的灵感，更让她找到了自由创作的价值。

AV 与游戏：日本酒业衰落的元凶



板垣伴信曾经抱怨说："现在日本的年轻人越来越缺乏男子气概"，从某些方面来说确实如此。比如年轻日本人的酒量明显不及他们的长辈。在 1990 年代，日本的酒类消费量曾经达到顶峰，此后就一路下滑。如今，日本的烈性酒消费量已经很低，流行的酒类都会掺苏打水或软饮料，使其口感更柔软一些。换句话说，很多年轻人几乎是把酒当饮料喝了。

另据日本《周刊 PlayBoy》报道，日本年轻男性的约会频率正逐年降低。文章中指出的原因是现在年轻男性更沉迷于虚幻世界，更多地用 AV 影碟解决问题。游戏与电脑也被认为是年轻人更少喝酒的原因。最后在文章中说："仔细想想，罪魁祸首可能是 AV 女优们长得实在太可爱了。"

简而言之，宅文化的兴盛导致越来越多的年轻男性疏远社会。他们的长辈在高兴或者难过的时候倾向于找三五知己去喝酒，而现在的年轻人会选择逃避到游戏或动漫的世界里。但是也有人持反对意见：1990 年代酒类消费量最高的时候不正是日本游戏产业最繁荣之时吗？也许这是因为当时玩游戏的主要是未成年人，而如未成年玩家在减少，本该成为喝酒主力军的年轻人却继续迷恋于虚幻世界。

NEET 一族：怎能让我去工作？

没见过世面的小村民、城堡里的王子、注定拯救世界的勇者……日式 RPG 里的主角不外乎那么几种，而且不管是哪一种，他们总是以拯救世界、对抗魔王为乐。不过最近在日本上市的一款 RPG 新作却打破传统，这就是 PSP 的下载专用游戏《怎能让我去工作》，它的主角是一个 NEET。



所谓的"NEET"是"Not in Education, Employment, or Training"的缩写，即"不上学、不工作、不受训"。这原本是来自英国的一个说法，指的是家里蹲的无业青年。近年来 NEET 被日本媒体频繁使用，显示了日本无业青年大军日益增长的烦恼。据估计目前日本的 NEET 数量大约为 60 万人，占总人口的 0.4%。其实这并不是一个特别高的数字，但勤劳的老一辈人非常看不惯无业青年，加上日本老龄化严重，劳动力紧缺，那些游手好闲的年轻人就更被人唾弃。



在这款《怎能让我去工作》里，主角是一个靠父母养活的年轻人，有一天他的父母双亡，于是他要自己面对一切，要赚钱付房租，要养活自己。但他不想离开自己的家，去面对外面的世界，于是他宁愿选择到黑暗的迷宫里冒险……

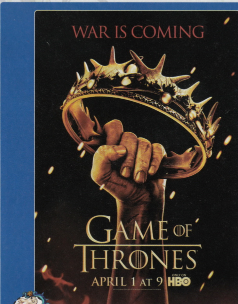
《游戏·人》音乐CD从上一辑开始正式改版为DVD，很多读者误以为音乐内容就此被取消，所以在这里需要再次声明一下。改版后的《游戏·人》音乐文件（mp3格式）同样以高音质标准收录，将本期DVD放入电脑光驱内，以数据方式打开光盘的主根目录，大家可以看到名为“游戏·人 第46辑 音乐收藏”的文件夹，所有歌曲按序号与曲目名排列收录在内。除了直接在电脑上播放，读者还可以将音乐文件拷贝至任意播放设备随时倾听。另外，收录曲目如对应光盘中的MV影像，我们也会在下文中以“对应光盘MV”的标记加以提示，大家可以获得听觉与视觉的双重享受。

序号	曲目	出自	演唱者
1	《冰与火之歌》主旋律		–
2	Symphony No.9 in E Minor	跨平台游戏《阿修罗之怒》BGM	–
3	SHINE	PSP 游戏《英杰传说 勇气双雄》主题曲	FUNKIST
4	ONE	TV 动画《灼眼的夏娜Ⅲ》片尾曲	ALTIMA
5	路地里の宇宙少年	TV 动画《地球防卫企业》片头曲	ザコブラツイスタ－ズ
6	and I'm Home	TV 动画《魔法少女小圆》角色歌	野中蓝 & 喜多村英梨
7	ホログラム	TV 动画《神之谜题》片尾曲	清浦夏实
8	FREELY TOMORROW	专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocalodream》收录曲	初音未来
9	忘却心中	PSP 游戏《初音未来 女歌手计划 扩张版》收录曲	MEIKO
10	Hit The Ground	跨平台游戏《FIFA 街头足球 12》收录曲	The Big Pink
11	Leaving Earth	跨平台游戏《质量效应 3》BGM	–



《游戏·人》第四十六辑音乐CD介绍

1 《冰与火之歌》主旋律




八重樱推荐

当代奇幻小说家乔治·马丁的长篇小说《冰与火之歌》，是奇幻文学中一部影响深远的里程碑式的作品。虽为奇幻故事，但剧中却极少有魔法等超常事物存在，而是将笔墨放在了这片中世纪大陆上各个家族势力之间的争权夺利尔虞我诈之上，遣词措句精妙绝伦，剧情发展张弛有度，堪比托尔金的《魔戒》系列。2011年4月，《冰与火之歌》由美国HBO电视台改编成美剧上映，电视剧版将标题改为了《权力的游戏》（即小说版第一卷副标题），但完美把握住了原作的精髓，将宏大的世界观透过众多主要角色的言谈举止流露出来，得到了包括原作者和书迷在内的各界一致好评。2012年4月1日，《权力的游戏》第2季正式开播，九大家族的征战将更为惨烈悲壮，让我们在这首主旋律的伴随下再次沐浴在凛冬的寒风中吧！

2 Symphony No.9 in E Minor

这首交响乐是E小调第9号交响曲——《自新大陆》的第四乐章，为捷克作曲家安东宁·德沃夏克于1893年在美国时所谱写，本曲气势恢弘，本作为总结性的乐章将《自新大陆》前面3个乐章的主要主题一一重现，同时孕育出新的主题，彼此交织成一股感情的洪流。而在《阿修罗之怒》中被作为第11章师徒决战背景音乐使用，师徒重逢却以这样的形式开展，两者的价值观冲突，以及师徒交织的情感与恩怨被激昂的旋律体现得淋漓尽致。



3 SHINE

作词：染谷西乡　作曲：染谷西乡　演唱 :FUNKIST


洛克推荐



似乎每年的春季都会发售两部《传说》系列"作品，而今年与我们见面的就是这款《英杰传说 勇气双雄》。虽然本作的游戏类型倾向于无双，算是系列的一次全新尝试，但主题曲依旧采用传统的 JPOP 风格，这首由 FUNKIST 演唱的《SHINE》亦是如此，雀跃的音符和 OP 动画的完美嵌合，略快的节奏与游戏的爽快感相呼应。双人协作是本作的卖点，这也是本曲蕴含的主题，两人的相知相遇是命运赋予的奇迹，一起协力前进必能突破一切困难，到达终点的希望之光。

星を数え歩く夜 ほほを流れる泪
滲んで行く世界に 君を思っていた

今风が吹いている 君にも见えるか
希望へと续いていく ひとすじの光

居场所を探し いつも叫んでた
答えがほしい 生まれてきた意味
でも気づき始めたんだ その答えに
君が仆の居场所だった事に

泪の朝も

偶然も必然も 运命はいつでも
君と出会うための ただの通过点なんだ
goodness knows goodness knows
goodness knows 流星よ
君といつか掴むのさ THE SHINE OF THE FUTURE
行こう ひたすら前へ

星を数え歩く夜 ほほを流れる泪
滲んで行く世界に 君を思っていた

自分を探し いつも叫んでた
何かが违うって 目をそらした
でも悲しみの果て 出会えた真实
弱さだって 武器になるって事

君を守るよ

何千の何万の 时の流れの
その中の一瞬に 仆ら出会えた奇迹
goodness knows goodness knows
goodness knows 流星よ
君といつか掴むのさ THE SHINE OF THE FUTURE
walk alone my way

居场所を探し いつも叫んでた
答えがほしい 生まれてきた意味
でも気づき始めたんだ その答えに
君が仆の居场所だった事に

偶然も必然も 运命も终焉も
感动も感伤も 感情の全てでも
goodness knows goodness knows
goodness knows 流星よ
君と重ねあって

君と出会うための そのための全てだった

goodness knows goodness knows
goodness knows 流星よ
君といつか掴むのさ THE SHINE OF THE FUTURE
行こう ひたすら前へ
walk alone my way

今风が吹いている 君にも见えるか
希望へと续いていく ひとすじの光

数着繁星漫步的夜晚 眼泪沿脸庞落下
泪水渗入的这个世界 我想着的正是你

微风轻吹的现在 你是否也能看到
那向着希望延伸的 一缕光芒

总是在呼喊着 寻找容身之所
想找到答案 以及生存下去的意义所在
但我开始察觉到 那个所谓的答案
你才是我的容身之处

在哭醒的清晨
无论偶然还是必然 命运无论何时都只是
为了和你邂逅的 交叉点
goodness knows goodness knows
goodness knows 流星啊
总有一天能和你抓紧那 THE SHINE OF THE FUTURE
走吧 一路向前

数着繁星漫步的夜晚 眼泪沿脸庞落下
泪水渗入的这个世界 我想着的正是你

总是在呼喊着 寻找自我
感觉有什么不对 就把目光移开
但是悲伤的终点 是所能遇见的真实
软弱 也能成为武器

我会保护你

成千上万的时间洪流中
其中交织的一瞬间 就是我们相遇的这个奇迹
goodness knows goodness knows
goodness knows 流星啊
总有一天能和你抓紧那 THE SHINE OF THE FUTURE
walk alone my way

总是在呼喊着 寻找容身之所
想找到答案 以及生存下去的意义所在
但我开始察觉到 那个所谓的答案
你才是我的容身之处

无论偶然还是必然 无论命运还是终焉
无论感动还是感伤 一切的感情都是
goodness knows goodness knows
goodness knows 流星啊
与你重叠

是为了与你相遇 为此才有这一切

goodness knows goodness knows
goodness knows 流星啊
与你一同描绘的那 THE SHINE OF THE FUTURE
走吧 一路向前
walk alone my way

微风轻吹的现在 你是否也能看到
那向着希望延伸的 一缕光芒

4 ONE

作词 :黑崎真音　作曲 :八木沼悟志　Rap 词 :motsu　演唱 :ALTIMA


九兵卫推荐

这首 TV 动画《灼眼的夏娜Ⅲ》的最新片尾曲《ONE》，来自名为"ALTIMA"的组合。虽然很多人可能对该组合并不熟悉，但其三名成员的名字相比早有耳闻：主唱 MAON 原名黑崎真音，这两年为《魔法禁书目录》以及《学园默示录》等多部作品演唱过片尾曲；而 ALTIMA 的发起人以及 Rap 演唱者则是来自 M.o.v.e 的 MOTSU；担任作曲和电子乐演奏的是 fripside 的八木沼悟志。ALTIMA 的标志是将"强悍、华丽、柔和"合而为一的三角形，主打电子以及 Rap 路线，适合喜欢酣畅淋漓的快节奏音乐爱好者。



月と星たちが、仆を照らしてる
火の粉舞う绒毯の上
目の前の君は、红く照らされて
真っ直ぐな眼を煌めかせた

二つの足音、远けき彼方へ
全て委ねようと告げた言ノ叶
未来へ飞翔 – はばたく –

はっきりと胸つかみ取った动因
そうこれは最强の降临
二人鼓动に追从しあう战士同士
爱守るなら战いも否定にならないと
一句ブレず韵踏んでいく热い道

すれ违い、いがみ合った
幻惑から解き放して
旅立ちへ、赴くなら
もうこの手を离しはしない

初めて见つめ合った时を
变わらず、今も觉えてる？
微睡みの涡にのまれても
消えない、消せない、仆らの证 – ゆめ –
To be as ONE

頬に掌を、添えて笑った君を
护りたいと思った
远回りしたね、だけど気付いた
君の为に生きていた事
光の雪が舞い降りた空へ
欠けた月と星が寄り添う

仆らの描いた物语
これからもずっと续いてく

浮かんだ月と星达を
见上げ凛と知る「己が在り梓」
结んだ绊は引き笑かれるほど固くと
誓いをそっと捧げよう ここから本当の旅と
始まる时 舞い上がってゆく大空へ

不思议だね、姿かたち
まるで违う生き物でも
惹かれ合い、求め合った
一つに交わった阳炎

记忆の葛笼（つづら）を开いたら
见觉えのある手纸 – フレ – ズ –
切り取った筈の光景と
热く、笃く、燃え上がる炎 – フレイム –
To be as ONE

迷いない声に、小さな纸きれ
燃え尽きてしまわぬように
忘れたくないよ、体が消えても
君の为に生きてた事
黑い银河を彷徨った果てで
君がくれた「一绪にいたい」
全て委ねる约束した
唇と唇重ねて

硝を生じる最终の交战（セッション）
勘を感ずる间隔で斩々々
扫った 一闪の审判 半瞬で全弹の炎舞

无尽の力（パワ –）は
世界全体巻き取ってく发条（ゼンマイ）
威风堂々一切の妥协なく运命ごと升华
绝景に身をまかせて
绝景に二人ごと To be as ONE

頬に掌を、添えて笑った君を
护りたいと思った
远回りしたね、辿りついたんだ
君と仆は一つだった

迷いない声に、小さな纸きれ
燃え尽きてしまわぬように
忘れはしないよ、体が消えても
君と共に生きてた事

光の雪が舞い降りた空へ
欠けた月と星が寄り添う
仆らが描く物语は
これからも续く永远に

はっきりと胸つかみ取った勤因
そうこれは最高の降临
二人鼓动に追从しあう战士同士
爱守るなら战いも否定にならないと
一句ブレず韵踏んでいく
この道の中 重なった
结论を知った 刹那の中
ただそのまま时は成った
光の雪が降りしきる
光の雪が降りしきる

星月交辉 照耀着我
地毯上火星燎燃
眼前的你 被映得通红
率直的视线闪烁辉煌

两人的足音 传向遥远的彼方
宣告愿意托付一切的言语
朝着未来展翅飞翔

紧紧揪住胸口的动机
那就是最强的降临
两人是顺从心跳的战士同伴
为了守护爱就必须否定战争
毫不动摇地踏上炎热之路

擦身而过的仇恨敌意
从迷惑中解放出来
若要奔赴旅途的话

我便不会放开这双手

初次相互凝视的时候
你至今依然记得吗？
即使被微睡的漩涡淹没
我们的见证也不会消失不被消灭

手心轻抚着脸颊 微笑的你
我愿坚守下去
纵然绕了远路 但还是发现
我一直只为了你而活
在光之雪飞舞的夜空中
残月孤星相互依偎
我们描写的故事
今后也将编织下去

飘浮夜空的月与繁星
我仰望后凛然知道「自己应有的模样」

相系的羁绊越是被扯开就越显坚固
轻轻捧出誓约 从此踏上真正旅途
启程之时 便向天空翩翩起舞

真不可思议 我们的身姿
就算宛如不同的生物
也会相互吸引 相互追求
热气流交合为一
倘若敞开记忆的箱子
看见有印象的信笺
那是本应截断的光景
和赤红帜热 熊熊燃烧的火炎

在坚定的声音中 小小的纸条
惟愿不会燃烧殆尽
不想忘记 哪怕身躯幻灭
我一直只为了你而活
漆黑的银河 彷徨的尽头

你对我说“愿陪伴我左右”
我发誓托付一切
两唇相交

产生硝烟反应的最终决战
凭借直感的间隔斩斩斩
一触即发 电光审判 瞬间全弹炎舞
无尽的力量
是推动整个世界的发条
威风凛凛不接受一切妥协连同命运升华
绝望中豁出去
绝望中两人携手 To be as ONE

手心轻抚着脸颊 微笑的你
我愿坚守下去
纵然绕了远路 但还是抵达了
你与我站在一起
在坚定的声音中 小小的纸条

惟愿不会燃烧殆尽
不想忘记 哪怕身躯幻灭
我一直与你共同活着
在光之雪飞舞的夜空中
残月孤星相互依偎
我们描写的故事
今后也将永远编织下去

紧紧揪住胸口的动机
那就是最强的降临
两人是顺从心跳的战士同伴
为了守护爱就必须否定战争
毫不动摇地踏上旅途
在这道路上相重叠
在得出结论的刹那间
只是这样等待时机成熟
光之雪不停降洒
光之雪不停降洒

5 路地里の宇宙少年

作词：川畑アキラ　作曲：川畑アキラ　演唱：ザコブラツイスターズ

幕ガ开いて飞び出した强い荒ぶる魂は
谁にだって何にだって止められはしないのさ
路地里で梦を见る宇宙少年の心は
どこまでも燃えている そう“太阳の子供”さ

结果出るまで胜负はわからない
やってみなけりゃ全てはわからない わからない わからない

年がら年中旅しては本当の自分を探すのさ
もう 斗いは始まっている

暗を裂いて声上げた赤い希望の块が
时代だって历史たって动かして来たはずさ

路地里を飞び出した宇宙少年の姿は
俺达が梦见てた憧れのヒ－ロ－さ

结果恐れて泣いてもしつうがない
やってみなけりゃ状况变わらない 变わらない 变わらない

年がら年中试しては本当の力をつけるのさ
そう 斗いは续いてゆく

思うばかりじゃ想いは届かない
やってはじめて光见えるのさ 见えるのさ 见えるのさ

年がら年中挑んでは自分の宇宙を开くのさ
もう 斗いは始まっている

年がら年中旅しては本当の自由を掴むのさ
さあ うたおう始まりの歌

开幕之后飞跃而出的强大而粗犷的灵魂
无论是谁，无论是什么，都无法阻挡它的行进
在小巷子里心怀梦想的宇宙少年
正是可以无尽燃烧的“太阳之子”

没有到最后一刻谁也不能分出胜负
不做做看的话谁也不知道结果，谁也无法知道结果

年复一年行走世间，探索真正的自己
战斗已经开始

鲜红色的希望发出呐喊，撕裂黑暗
历史也好，时代也好，一定会见到他们的身影
从小巷子里飞出的宇宙少年的英姿
正是我们在梦中憧憬的英雄啊

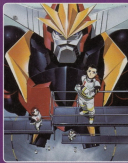
因为恐惧结果而哭泣也是没有办法的事情
但是不做做看的话也无法改变任何事情

年复一年地尝试着激发自己的力量
是啊，我们还在战斗

只是想想的话，思念就无法传达
只要出手去做就一定能看到光明

年复一年挑战着自己，开拓了自己的宇宙
战斗已经开始

年复一年行走世间，抓住真正的自由
来吧，开始唱吧，那首开始的歌





金馆长推荐

我们从小到大，每个人的身边都不缺这么一种人：大家懒懒散散的时候他站起来高喊要努力；大家凑在一起干什么事情的时候他像打了兴奋剂一样活跃；面对绝无可能更改的事情，他也非要碰个头破血，而且可能碰很多次头破血流。这样的人我们经常会鄙夷地称之为傻子，如果更刻薄一点的话也许会进入傻X的行列。

但是这样的人正是在逆境中最不可缺少的，有时候我们面对强大的敌人，并不是无法打败，而是从心里认定自己无法打败，而这些傻子从来想不到这一点，他们人生的信条就是“如果有那份心就能做到”，也许在强大的敌人面前他连5分钟都坚持不到，可是比起还没站到敌人面前就双腿发软的人，他已经是个当之无愧的胜者。

所以在面对实力远胜于自己的敌人的时候，大钢卫的主驾驶员必须是呆头呆脑的赤木骏介，只有他可以做到面对足有一个城市那么大的敌人的时候勇敢地冲上去，也只有这样的人最有可能在逆境中拯救世界，当然在公司内地位接近于“碎催”的赤木小哥或许更想从文件地狱中拯救自己……

赤木的热血不同于西蒙，不同于龙马，也不同于藤原忍。相比于超越常人的勇气和热血，赤木能做到的是在普通人的范畴内用一腔热血挑战自己的极限。环顾四周，我们身边，不一定有西蒙和龙马，但是一定有赤木骏介。

6 and I'm Home

作词：wowaka　作曲：wowaka　演唱：野中蓝&喜多村英梨



铃推荐

没有去了解《魔法少女小圆》的人，都会误以为小圆是一部充满着治愈风格的作品，可爱的“五色战队”似乎无法与黑暗、压抑等主题扯上关系。但事实证明《小圆》相当的致郁，当然，它还是一部非常值得一看的作品。无论故事的基调是怎样，美好的感情是必不可少的，除了黑长直晓美焰和鹿目圆香这对必须喜欢的CP之外，佐仓杏子和美树沙耶加的“红蓝之恋”也给人印象深刻。由红蓝两位CV合唱的这首《and I'm Home》曲调凄美，淡淡的哀伤之感呼应了《小圆》的主题，不过从歌词中体会到更多的是一份执着，认真聆听的话，一定会抵挡不住那扑面而来的感动。



锖付いた心、
音も无い世界、何を见てるの?
またねを言える颜を探すよ
それを繰り返すだけ
気付けばそこには
一人つきりで泣く後ろ姿

幸いような、
寂しいような、场所。
手を系いでいたいんだ
何度目の気持ちだろう
ここにある温もりは
间违いでも构わない、傍にいること
泪の音、ため息の色
今、确かめる现在地
冗谈みたいな毎日
见たい、见たい、未来

强がりの声も掠れたな、と
梦に落ちるの

抱えた膝、
目を落とすと
すぐに崩れてしまいそうで
このまま、このまま
二人きり驱け込む远い出口、
まだ、期待しているの。
さぁ、笑って见つめ合うんだ。

单纯で无邪气な颜、
くしゃくしゃの思い抱いて
迷い込んだ场所さえ优しすぎて
何度でも名前を呼ぶよ
不确かな未来でも
离せないもの、思うだけ心が痛いよ
ここにいるよ
ここにいるよ
归る场所はここだよ?
いつだって变わらない
思いを残するの。

锈迹斑斑的心灵
寂静无比的世界，你到底看见了什么?
寻找着能将再见说出口的表情
只是不断将此重复而已
回神之时伫立于此
只剩下孤单哭泣的背影

在这个仿佛艰辛
又寂寞的地方
只想与你一起手牵手走下去的心情
这已经是第几回了
而存在于此的温暖
就算是误会也无妨 只要彼此相伴
眼泪的音色 叹息的色彩
现在 确认于此的现居地
仿若玩笑般的每一天
想要预见的 想要预见的未来

逞强的声音也终究声嘶力竭
堕落于梦境之中

一旦抱紧双膝
闭上双眼
仿佛立刻就要崩坏一般
就像这样 就像这样
你我两人跑向遥远的出口
还抱有着希望呢
来吧 一起相视而笑吧

单纯天真的脸庞
拥抱着混乱不堪的思念
就连迷路的地点 都无比温柔
无论几次都会呼喊你的名字
就算面对不可确定的未来
只要想起那些不愿放手的东西
就会心痛
我就在这里哦
我就在这里哦
你的归所就在这里哦
无论何时都不会改变
留下永恒的思念

7 ホログラム

作词：清浦夏实　作曲：曾我淳一　演唱：清浦夏实

机の上で生まれた世界
一番先に君に见せたかった
空っぽの部屋そっと拔け出して
走り始めてた

息弾ませて丘を登ると
君が先に着いて待っていたね
たくさんの初めて君と见つけた
宝物だった

悲しさで溢れたときは
何も言わずにただそばにいてくれたね
今でも忘れないよ

また会おうね约束をしよう
消えはしないあの日のサヨナラ
ずっと深く息を吸い込んだ
ひばりが高く空を泳いでく

何回だって间违いをしよう
大丈夫と笑い飞ばそうよ
优しい手が仆を连れ出した
いつもこころの中
光るよ

夕暮れなんて好きじゃなかった
ちょっと小さなウソをついたりした
もう少しだけ一绪にいたくて

远回りしてた

あの顷の仆らはずっと
答えはひとつだと信じ続けてたね
どうか变わらずにいて

抱きしめたら坏れそうだった
だからそっと两手で包んだ
君がくれた小さな决意を
今解き放つから
ありがとう

归り道ひとりで
星空を见上げた
仆はここにいるから
时には思い出して

ずっとずっと友达でいよう
どんなときも君を想ってるよ
さあ进もう ふりかえらないで
澄渡る空 仆が选ぶ道

また会おうね 约束をしよう
どうか君は幸せでいてね
仆のすべて 君がくれた道
ずっとこころの中
光るよ

诞生于桌子上的世界
想最先让你目睹这般风景
我悄悄地逃出空空荡荡的房间
不由得奔跑

气喘吁吁地登上山丘
你便已提前到达在那等着我
与你一起发现了许多的第一次
珍贵之宝

当悲伤洋溢心头之时
你只是沉默不言地陪伴在我的身旁呢
至今仍不曾忘怀

让我们再见吧一言为定哦
那天的离别将永久刻在我心底
试着永不停息地深呼吸吧
云雀高高地翱翔在蓝空中

错误几千几百次又如何呢
一声没关系用笑吹飞它
你温柔的手牵着我去漫游
始终于心灵之中
闪烁

我其实并不怎么喜欢黄昏之景
时而也会无意之间撒个小小的谎言
为了能够陪在你身边多一会
因而绕远路

那个时候的我们一直
坚信着答案自始至终只存在一个
但愿永远也不要改变

紧紧拥抱的话担心你会崩坏
所以才轻轻用双手包围你
把你赋予我的小小决心
就于此时释放





纱迦推荐

去年10月播放的《神之谜题》（Phi Brain）在国内无疑算是一部冷番，不过单就动画制作阵容来说绝对是大作级别的，只不过算不出色的画风以及以谜题进行战斗的主题对大部分玩家来说吸引力不够。本片继承了Sunrise一贯的风格，简简单单的解谜也能上升到生死博杀的高度，甚至还关系到人类数千年的历史。片尾曲名为《ホログラム》，对于大部分玩家来说这是一个陌生的词，其含义是英语的hologram，即全息图。虽然不太好理解，但考虑到动画中出现的友情、爱情、亲情、基情（误），其实倒也可以猜出这首歌的含义。作为一部战斗动画的ED，《ホログラム》以其抒情的旋律，简单平实的歌词，很好地起到了慰藉观众的效果，而且就算抛开动画来听这首歌，也是一首越听越有味道的好曲子。

谢谢你了

归途形单影只
寂寞仰望星空
我一直都在你身边
偶尔要想起来哦

让我们永远永远做朋友吧
无论何时何日我都想念着你

两人一起笔直前进 永不回头
清澈蓝天 我选的路

让我们再见吧 一言为定哦
但愿你一定要获得幸福
我的一切 你赐予我的路
始终于心灵之中
闪烁

8 FREELY TOMORROW

作曲 :Katsumi Ohnishi　作词 :Kyasu Morizuki　演唱 :Do As Infinity

心ごと体ごと
全部记忆の中の幻
本当の爱情が
指先から流れ出した

远くから见ていたの
悲しそうな君の Face
空の泪と同じね
大粒の雨が溢れ出す

不意に气付いた视线
ハッと息を潜めた
ひんやりと冷たい手が
户惑う君の頬に触れた

杂踏に饮み込まれ
忘れてしまった
温もりが优しさが走る

心ごと体ごと
全部记忆の中の幻
本当の爱情が
指先から流れ出した

颜上げて微笑めば
笑颜取り戻す魔法になる
こころ Nock Nock Nock
不思议 Trick Trick Trick
生まれ变われる（Wow Wow）
Freely Tomorrow

少し震えていたの
幼くなる君の Kiss
こんな恋知らないから
もう少し侧で寄り添いたい

君の名前を呼べず
急に默り込んだね
言叶にできない约束
时を越えて梦に见てた

晓に染まってく
星空のように
哀しみが苦しみが消える
心ごと体ごと
全部脱ぎ舍てたこの魂

无くしてた热情が
指先から流れ出した
恐れずに求めれば
それは未来を变える Revolution
こころ Nock Nock Nock
不思议 Trick Trick Trick
奇迹は起きる（Wow Wow）
Freely Tomorrow

心ごと体ごと
全部记忆の中の幻
本当の爱情が
指先から流れ出した
颜上げて微笑めば
笑颜取り戻す魔法になる
こころ Nock Nock Nock
不思议 Trick Trick Trick
生まれ变われる（Wow Wow）
Freely Tomorrow

每一寸身心
全部是记忆之中的幻影
真正的爱情
从指尖流露而出

远远地看着的
悲伤的你的 Face
与天空的泪水相同呢
大颗的雨水渐渐溢出

意外注意到的视线
突然间屏住声息
凉爽冰冷的手
抚摸了困惑的你的双颊

淹没於来往喧嚣
忘记了
温暖与温柔逃走了

每一寸身心
全部是记忆之中的幻影
真正的爱情
从指尖流露而出
抬起头微笑的话
就成为了取回笑容的魔法
心 Nock Nock Nock
不可思议 Trick Trick Trick
脱胎换骨（Wow Wow）
Freely Tomorrow

有一些些颤动
变得稚嫩的你的 Kiss

还未了解这样的恋爱
想希望能够再贴近些身边

没有呼唤你的名字
突然间陷入沉默呢
无法用语言定下的约定
穿越时间见到梦想

渐渐拂晓
如同星空般
哀愁苦痛都消失了
每一寸身心
全部卸下的这灵魂
消去的热情
从指尖流露出来
无畏地追求
就能改变未来 Revolution
心 Nock Nock Nock
不可思议 Trick Trick Trick
奇迹出现（Wow Wow）
Freely Tomorrow

每一寸身心
全部是记忆之中的幻影
真正的爱情
从指尖流露而出
抬起头微笑的话 就成为了取回笑容的魔法
心 Nock Nock Nock
不可思议 Trick Trick Trick
脱胎换骨（Wow Wow）
Freely Tomorrow





宇宙人推荐

《FREELY TOMORROW》可以说是迄今为止将初音ミク调教得最出神入化的歌曲，歌曲最妙之处是颤音部分高度接近于人声，呼吸声等细节做得非常到位，仿佛给初音ミク注入了生命一般。这首歌曲的作者Mitchie M一直以追求让初音表现出真人效果为目标而进行调教创作，他的本职是用 Tucada 这个名义活动的音乐创作者，曾参与过《太鼓之达人》等多部游戏作品的音乐制作，本曲是他发表的第二首作品，于 2011 年 7 月 31 日 14:36 在日本某视频网站投稿之后，仅用了 10 小时 40 分钟左右就达成了 10 万次再生（播放），直到 100 万再生仅用了 20 天左右的时间，刷新了 VOCALOID 系列歌曲中最快达成 10 次和 100 万次再生、10 万人收藏这三项记录。



狼来了推荐

爱一个人却无法在一起，再没有哪种爱情能如此让人心生绞痛，这样的痛，弥漫在这个世界中所有男男女女的心间，于是整个世界都跟着寂寞低吟。这首来自《初音未来 女歌手计划 扩张版》里的《忘却心中》，歌词里有怨念、有疑问、有偏执，甚至还有些歇斯底里，但在这个无处安放爱情的时代，我们一步步走向独自的陌生世界，我们坚信那里会有更加美好的生活，坚信今天的出发是为了明天的更加美好，可那许多许诺了天长地久的恋人，最终还是败给了无法抗拒的现实。曲子里的每一个音符都因为这样的情感体验，而让人无限共鸣，即使没有掌心的温暖，也有着同时同刻的同一种思念。





9 忘却心中

作词 : Asaki No'9　作曲 : OPA　演唱 :MEIKO

例えば明日、君が死ぬとしたら
今日のうちに何がしたい?
生きた证しを残そうか
生きる术を见つけようか

例え命が散っても思い出は消えない
例え世界が散っても魂は消えない
だけど忘れるのが人间だから
その时に忘却心中しようか

あの历史はもう忘れた人の方が多い
胜った者が正义になってた时代の话
仆が死んだら何日で皆忘れるだろう
辿り着く答えなんてきっと无いのだろう

覚えてます、覚えてます
あなたの手の温もりを……

例えば昨日、あの人が死んで

今日の君に何を与える?
それが答えなのかもしれない
それが人间なのかもしれない

例え君が泣いても世界は变わらない
例え自我を杀しても仆は变われない
感情の性感带を切り裂いて
その时に忘却心中しましょう

あの事件ももう忘れた人の方が多い
幼い顷学んだ常识は坏されて
明日が死んでも何人の人が气付くだろう
それは知らない方が幸せなのかも……

ありがとう、ありがとう
わたしの血の温もりと……

覚えてます、忆えてます
あなたの手の温もりを……

如果到明天，你就会死去的话
你会趁今天做点什么吗?
是留下活过的证据?
还是寻找活下来的方法呢?

即便生命消逝回忆也是不会消失的
即便世界崩毁灵魂也是不会消散的
但因为只有人们懂得遗忘
所以到那时，就来场遗忘殉情吧

有许多人已不再记得那段历史
那段胜利者就等于正义的时代
如果我死了要过几天才会被大家忘记呢
我想这个问题应该永远没有正确答案吧

但我还记得、但我还记得
你手上的温度……

如果在昨天，那个人死了的话
会给今天的你带来什么呢?

那说不定就是所谓的答案
那说不定就是所谓的人类

即使你在哭泣，世界也不会改变
即使扼杀掉自我，我也无法改变
当感情的敏感地带被割裂之时
就让我们来场遗忘殉情吧

就连那件事也已被多数人遗忘
小时候学到的常识被破坏了

就算明天我死了，又会有多少人发现呢
不知情的人也许才是幸福的……

谢谢你、谢谢你了
伴随着我的血的温度……

我依旧记得、我依旧记得
你手上的温度……

10 Hit The Ground(Superman)

作曲 & 作曲 :Milo Cordell/Paul Epworth/Robertson David Furze　演唱 :The Big Pink

Flying high at the speed of sound
And on the night bus heading out
I call you now
We'll meet on the streets and we'll run around.
Leave everyone behind
Leave troubles and neon guns
We'll meet our friends
Blue plastic bags full of cans

Look where it goes we don't make a sound
Feel the Earth pull us hand in hand.
I don't wanna hit the ground
I don't wanna hit the ground
I don't wanna hit the ground
Oh Superman

Oh Superman oh oh!
I don't wanna hit the ground
I don't wanna hit the ground
Oh Superman
Oh Superman oh oh!

Feel the guilt when the light pulls in fast
Most of the days are gone and the hours past
Not a fighting chance
Comic ideas of the future
How to jump home now, with a single bounce
And we'll laugh out loud

Now could it go sweeter, make a sound.
Feel the Earth pull us hand in hand.

在上空高速飞行
和向前行驶的夜班车
我现在给你打电话
我们可以在街道上乱跑。
离开所有人
离开灯光和枪
我们会满足我们的朋友
装满罐子的蓝色塑料袋

看看它通向哪里，我们不作声
感觉地球拉我们携手并进。
我可不想着地
我可不想着地
我可不想着地
Oh 超人

Oh 超人 Oh，Oh！
我可不想着地
我可不想着地
Oh 超人
Oh 超人 Oh，Oh！

快速闪过的光线让我感觉内疚
时间与日子一天天过去
不是一个战斗的机会
未来像漫画一样
用什么方法可以从这个家里跳出去
我们会笑出声来

现在可以发出更甜美的声音。
可以感觉地球拉我们携手并进。





华尔兹推荐

《FIFA》与《FIFA STREET》向来在选曲方面没让人失望过，尤其是这次的《FIFA STREET》，有好几首都可以用惊艳来形容，当玩家融入到比赛中，歌曲响起后那种感觉实在令人难忘。这首来自 The Big Pink 的《Hit The Ground (Superman)》尤其是其中的经典，每次进球后伴随歌曲副歌响起，令人心旷神怡，成就感十足。The Big Pink 是来自英国伦敦的一支摇滚乐队，2008 年发布首支单曲《Too Young to Love 》。这种极富空灵感却又配合轻摇滚气势如虹的歌曲似乎特别受足球相关活动的喜欢，无论真实杯赛的主题曲还是游戏中，《Hit The Ground》便是其中典型，却又精彩到令人无法忘怀，在这里强烈推荐给大家。

11 Leaving Earth[Remix]

出自 :《质量效应 3》BGM "逃离地球" 混音版



稀饭推荐

这是玩家在游戏中接触得相当早的背景音乐，之后在许多场景当中也有应用，哀伤而安静的曲调配上谢帕德离开地球时看到平民和士兵们被收割者一一屠戮的场景，即充分地描绘出了谢帕德心中的伤痛与不甘，也表现出了地球在入侵者蹂躏下的惨状。但也正因为乐曲蕴含的情感是如此地沉重而令人绝望，整首乐曲也因此显得有点压抑。如今，有爱的粉丝 DJ Crinkles 把这首 BGM 进行了混音，加入了鼓点节奏，融合出来的效果相当奇妙，乐曲本身所带有的情感氛围因为快速节奏的注入而变得明朗，在进入高潮部分时甚至还有种特别恢弘的激昂感觉，令人那些在地球上边抵抗收割者进攻边努力拯救市民的勇敢士兵，在令人的绝望的情况中，那种不屈不挠的意志也越发地令人感到震撼。



小编与上帝

《游戏·人》第46辑 读者调查

1，您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2. 您希望今后在《游戏·人》上更多地看到哪些题材的文章?
3，本期DVD新增了滩边拾旧栏目，用影像为各位读者介绍了《索尼克》系列的辉煌历史，您是否喜欢这个栏目?
4，今年是《游戏·人》杂志创刊十周年，本期我们继续征集关于纪念特刊的建议，包括规格、包装、赠品、文字内容等，只要有好的提议，都欢迎指教!

本次参与读者调查，仍然可以获得精美ACG刊物，欢迎致信! Email地址：gamer@ucg.cn



4月来临，春回大地，编辑部附近的老树上也开始冒出鲜嫩的绿叶来，不知道各位读者是否已经感受到了面朝大海春暖花开的春日气息。这个月份是一个较为悠闲的月份，不但月初有三天清明节假期，在下月初还有悠长的五一假期，在开年时大忙特忙的各位读者们可要好好休息补充体力，准备好继续在下半年努力学习/工作，天天向上，不过也要小心因为春眠不觉晓而上班迟到哦。在这代表着生长与繁茂的季节里，《游戏·人》将继续锐意创新，带给各位读者们更多精彩的内容，希望大家能够继续支持我们，陪伴我们一起度过这本杂志珍贵的十岁生日。

【忘却录音】四十四期《游戏·人》，就文章上看，卷首语算是每期都很期待的文章，Lancer的卷首特稿也是每期重头，"电玩秘史"和"传世之书"可谓亮点所在。"电玩秘史"满足了一些考据和猎奇的心理，"传世之书"让我这没怎么接触Falcom的人也对它和它的游戏产生了兴趣。《黑骑士之翼》不知怎么让我读得酣畅淋漓。DVD代替CD是个不错的主意，实际影像更能满足多数读者的心理需求。十周年纪念的话，把昔日的杂志经典页面放在文章里吧，让老编小编都出来秀一把，谈谈这十年游戏人生和做游戏编辑的心声，挺想让编辑们的形象和这十年代表游戏业发展的游戏人物混搭做成封二封三，或者做成海报。我希望封面能简洁些，采用非人物型封面，比如某些游戏里的风景或当期著名游戏公司的图片做封面。

首先要谢谢这位读者的来信，能够制作出令大家满意的内容一直是我们努力的目标，而如果能够像这次"传世之书"的《千年之鹰，史诗轨迹》般令您对一家开发商和它创作的游戏感到好奇，那就是对我们工作的最大肯定。从个人角度出发，上期的文章里头我最喜欢的就是《黑骑士之翼》，作为美式漫画里头最有魅力的超级英雄之一，蝙蝠侠粉丝众多，但在Rocksteady之前，从来没有哪家工作室能够如此认真而全力以赴去制作一款以蝙蝠侠为主题的游戏，所以他们的成功也特别地让人感到振奋。最后，还要谢谢您对十周年纪念特刊的建议，希望最后特刊呈现出的形态会令您感到满意。



【成都 张博鸿】四十四期最喜欢的文章是《生存即荣耀，自由即梦想》和《传奇永不终结：不朽的大侦探福尔摩斯》，一看都是斑斓之书里的，作为一名合格的潜水员，真的很开心能再看到这类颇具深度的文章。十年中《游戏·人》的风格也在不断的调整，如今的杂志时尚性更强，但个人更喜欢看些重量级的文章，不知还有多少老读者记得《太东风云录》？当时看到杂志上说今后将尽量减少这类连载时自己真是百感交集，悲伤、难过还有一丝无奈，并不是说文章越长越好，但有些东西如果没有一定的文字基础确实写不出来。毕竟现实中已经没多少人还有心思泡图书馆了，ZATE兄的考据癖正好可以填补这一缺憾，曾经天之业云的神话系列，绯寒的"幻影斗技"，silence的《年代记》都是让我看了又看的文章，而之后杂志则走上了年轻化和潮流化的路线，也许是自己老了，但这种趋势真的不是自己希望看到的，好在最近几期文化味又浓了起来，至少是潮流与文化并重了。十年了，读者作者编者能坚持下来的都不容易，期待你们的十周年特刊，加厚可以有，怀旧可以有，加价也可以有，重磅特企更不能丢，其实作为一个格斗迷，真的的希望"幻影斗技"能推出兵器版，另外既然ACG不分家，杂志完全可以不定期介绍些精美的手办模型之类，总之不管岁月如何蹉跎，理想和宗旨一定要HOLD住!

有句老话说得好，"逆水行舟不进则退"，这个道理放在任何地方都是一样，所以尽管我们也明白许多老读者们或许更为喜欢杂志过往的结构与一些大型栏目，不过杂志本身还是要顺应着时代和读者群体阅读口味的变化而去改变自身，适应新的节奏，才不至于会被时间无情地淘汰。但尽管杂志的形式有了变化，我们的制作理念仍然是一如既往，致力于让读者们领略游戏文化，体验游人生活。日后如果有机会，我们也非常愿意再推出一些经典栏目的新内容，让您能够再一次重温往日的美好时光。

【贺春】你们好! 这次的《游戏人》附赠DVD让人眼前一亮，其中的游戏工作室介绍环节我个人非常喜欢，看完后让人不禁感叹：好游戏的确



是需要在这样硬件条件完善，并且工作理念上兼容并蓄的环境中做出来的。希望下次的DVD能够更多超大作幕后花絮，或者是尚处于试验阶段的游戏主机的报道。本期最喜欢的文章当然还属我每年都期待的"年度电影推荐"，果然还是没有国产电影的身影，当然国产电影的素质大家也都知道啦……另一篇我比较喜欢的是《侃几部"小众"动画》，话说这里面介绍的至少有一半我很早就都看过了，难道是说我比较"小众"……？最后，关于《游戏人》十年纪念特辑……说实话，都十年了，可能没有哪本期刊我能看十年……所以什么都不说了，期待到时候能有一本华丽丽的十年特刊来留作纪念!

我期待新年后可以看到一本饱满的洋溢着新年喜悦气息的游戏人，不管游戏人变成什么样子我都会一如既往的支持下去，就像我所喜欢的游戏那样，一如既往，所以请游戏人继续加油，你们有着那么多忠于你的读者。加油!

感谢您的支持，正因为有您这样的忠实读者，我们才能够顺利地走过十年，仍然能够为大家提供更多更新的精彩内容。说到您最喜欢的"年度电影推荐"，我们非常理解您的心情，国内电影产业虽然有着良好的环境，却缺乏创意与成熟的工业体系，出品的作品也一直很难令国内观众满意。不过其实纵观全年的电影作品里头，也会有一些小品佳作，如果您能够接受港式电影，其实新锐导演彭浩翔最近的两部爱情片《志明与春娇》还有《春娇与志明》都是颇为不错的，推荐您有空看看。

Team NINJA

I'm a
Fighter

DEAD OR ALIVE 5


GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏·人
2012.4
Vol.
46
UCG
[游戏议会]白骑士兴衰记
[游人小说]梦境之外
[电玩秘史]COD秘史：消失的恶魔旅团
[工作室物语]游戏外包是与非
[斑斓之书] 虎兕相逢大梦归：《匿名者》中的幕后故事
[动漫秀] 回归心灵的净土——走入治愈系动画的方寸天地
游戏 · 人 光盘定价：16.00元
本手册随盘附赠不能单独销售